

2007年 总第250期
Popsoft
半月刊
大众软件®
零售5元
om.c
电脑应用和娱乐的第一选择
17
cq.xoyo.com
春秋Q传
Online
超好"混"的
Q版网游年度大片
九月震撼公测
永久免费
金山 KINGSOFT
23 E3 2007，本刊独家报道
45 电脑红十字——Vista就医指导
65 我们都是"穷"学生——新学年学生装备全面盘点
107 《霸王》之小鬼使用手册
ISSN 1007-0060

精彩世界　一站悠游

——宽带我世界软件

全新的宽带上网客户端软件，为你带来精彩纷呈的上网体验。最新火爆大片、最劲辣流行单曲、超IN游戏攻略，国际国内焦点新闻，你爱玩、爱看的统统都给你，更有奥运频道为你时刻传递第一手赛事资讯。不仅如此，你还可以直接进入网通网上营业厅，一点鼠标轻松办理各种业务，体会一站式丰富资讯的超级魅力。





奥标许备[2005]第44号



大話西遊 3 ONLINE
xy3.163.com
8月15日 倾情公测
情动今生 为爱西行
这里有刻骨铭心的情感故事等你来谱写；
这里有美轮美奂的视觉盛宴等你来感受；这里有想象丰富的创新玩法等你体验；
在大话 3 的情义世界里，让我们一起追寻内心深处的感动！
網易 NetEase
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
游戏客服电话：020-83918161
游戏客服专区网址： http://xy2.cs.nie.163.com


国产原创趣味网游
THE
PATRIX
纸客帝国
ONLINE
火爆内测中
“纸”等你来体验射穿一切的快感!
http://www.qwd1.com
MAGIC GRIDS
上海麦格特尔网络科技有限公司
http://www.magicgrids.com
客服电话：021-54263535 传真：021-54260710





终测
档
不朽经典
玩不累
COM
即时战略
热血网游

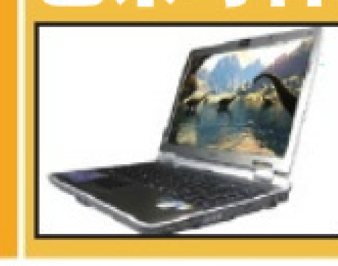
CONTENTS 目录

2007年第17期 总第250期

17
2007
本期推荐

新品初评

艺术与科技的结合
——明基JoyBook S41笔记本电脑



由于将独特的“波普艺术”概念融入产品外观设计中，S41赢得了2007年德国Red Dot国际设计大奖。

实用软件

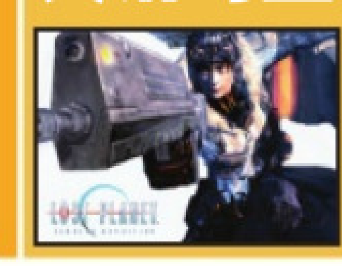
蜗居变豪宅
——XP装修记



XP这套老房装修，需要在原有的房屋结构上进行拆除改造，换上新面孔……

攻城略地

失落的星球
——极限状态



痛快淋漓的火力射击使其成为一款地地道道的闯关娱乐型游戏。

极限竞技

烽火乱
——三星电子杯WCG2007中国总决赛印象记



WCG2007中国总决赛已经结束，15名选手夺得了前往美国西雅图参加世界总决赛的资格。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年09月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元


绿色网游先锋－久游网
www.9you.com
中国划时代原创巅峰网游
风风火火测试中
你是真英雄吗？
是就站出来！
風火之旅
Fantasy Journey Online
欢迎访问官方网站：fj.9you.com
久游网
9you.com
娱乐时尚
尽在久游
互动娱乐门户网站
WWW.9YOU.COM
The Life Style Entertainment Company
地址：上海市西藏中路18号港陆广场6楼 || 邮编：200001 || 电话：(021)-63517280
传真：(021)-63517252 || 客服电话: (021)-63601518 || 客服邮箱:monitor@staff.9you.com

编辑部报告

香港的NDS和烧录卡

因为参观香港游戏展，我第一次踏上了香港特别行政区的土地。香港着实是个人多地少的城市，在市区里，无论你走到哪里，头顶上总有黑压压一片楼房遮掩着天空，而你的面前则通常是密集的车辆和人流。

在香港的几天里坐了不少地铁，在地铁里颇遇到了很多手持NDS的人。我要说，掌机在香港的普及率着实让我有些吃惊。以前去东京的时候看到电车上的年轻人几乎个个手持NDS，还赞叹日本游戏行业发达。现在看起来，香港也不错嘛，每坐一次地铁，看到玩NDS的人没有5个也有两双，从这一点上来说，香港可谓与世界先进水平接轨。

由于职业关系——或者干脆就直说是出于莫名其妙的好奇，我总是盯着那些玩游戏机的人看，希望从中看出些什么。好在他们大多数都坐在椅子上戴着耳机眼睛直视屏幕，不会注意到身边还有一个用眼睛偷偷瞄着自己的家伙。看来看去，我发现了一件有趣的事情——香港也有不少用盗版烧录卡的玩家啊。

通常来说，我们不太容易看出某个NDS玩家是否使用了烧录卡，不过香港的实际情况有些特殊，看起来，香港的烧录卡市场已经被某个品牌所垄断。这个牌子的烧录卡插在NDS的GBA端，上头还有一个槽用于插入TF卡——这使我很容易就能看出他是否使用了烧录卡。

我记录了7月29号全天在香港地铁里观察到的NDSL玩家，得到数据如下：成年男性玩家8名、成年女性玩家3名（其中两个玩的是《任天狗》），使用烧录卡比例达到了九成。另外还有两名男性小学生，倒是都看不出使用烧录卡（至少我没能辨别出来），不管怎么说，这也算是一个惊人的数字了。香港经济发达、人民物质生活极大丰富，而烧录卡的普及率竟然如此之高，的确出乎我的意料。

当然，我希望诸位读者把这段文字看成是一段趣闻，我既无鼓励或支持大家使用盗版游戏之心，也无批评香港青年人使用烧录卡之意（说到这里我还得重申，我们杂志的态度一直是支持正版软件、抵制盗版软件）。只不过，联想到在东京秋叶原店铺里看到的NDS烧录卡套装、还有在泰国街头看到的盗版CD、DVD摊位以及网络上威风八面的俄罗斯破解小组，难免让人有点世界大同的感觉。

commando@popsoft.com.cn

完成于H.K.

下期预告

新品初评： 全新联想天骄台式电脑
网络时代： Twitter，唧唧喳喳叽叽歪歪的乐趣（下）
在线争锋： 《魔兽世界——巫妖王之怒》深入报道
攻城略地： 风色幻想6

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

北京	严鑫	河北	仝一全
辽宁	刘攀	浙江	刘昊天
江苏	徐炘	四川	房伟坚
江苏	张图	江西	吴　坤
天津	吕斌	山东	郝为刚



读者回函卡幸运读者

奖品为好莱坞电影DVD系列藏品完全手册

湖北	杨成龙	河南	赵　宇
河北	刘芸芸	北京	朱北川
吉林	赵　磊	甘肃	方中超
上海	蒋海宁	福建	鲍云涛
山东	张　明	湖北	温国毅



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

“小身材，大屏幕”的诱惑

索尼VAIO FZ18带你体验蓝光高清视频

作为VAIO家族的最新家庭娱乐机型，VAIO FZ系列拥有勘比台式电脑的强大影音处理能力，搭配最新的海量数据存储设备蓝光驱动器，及超高的性价比，满足了家庭用户各年龄段使用者的不同需求。

超强性能，游戏做主

新款VAIO FZ系列搭载了英特尔®酷睿™2双核处理器，全面支持新一代英特尔®无线标准 PRO/Wireless 4965AGN及新一代移动式英特尔® PM965 高速移动芯片组。同时，还提供了1GB DDR2 SDRAM（533MHz）内存，和配备NVIDIA® TurboCache™技术（PCI Express x16 连接）的NVIDIA® GeForce® Go 8400M GT图形处理单元。借助这些最新技术，VAIO FZ系列的用户不仅可以在移动环境中享受游戏和网络带来的快感，更可同步运行多种应用，尽享最新科技带来的超强移动性能。



逼真影音，娱乐享受

VAIO FZ18系列采用了索尼最新的15.4英寸宽屏炫彩贵丽屏，使得笔记本电脑可以提供更为生动鲜明的色彩和精细的色彩对比度。同时配合更加强大的NVIDIA® GeForce® Go 8400M GT显示芯片及搭载的PureVideo™技术，可以大大减少视频处理过程中CPU的负担，保证您即使在下载或进行其他后台软件应用时，依然可以享受流畅高清的视频播放。其先进架构带来的强劲游戏性能，使FZ的视频及图像表现能力跃上了一个全新的境界，更能让您在移动平台上获得媲美高性能台式电脑的游戏快感。

此外，索尼研发的Sound Reality 音频芯片将真实再现电影中的场景音效，让优质的画面如虎添翼，为您带来“身临其境”的震撼感受。同时支持S端子和HDMI输出，可随时连接到电视机上，让您在更为宽大舒适的显示平台与家人、朋友共享欢乐时光。而置于液晶屏顶上的MOTION EYE和内置麦克风，让您随时随地与家人朋友进行零距离的交流。



大屏幕，小身材

VAIO FZ系列使用了最为自然、贴切的黑色和银色的色调搭配。其和谐的机身外观衬以漂亮的流线型线条造就了15.4英寸笔记本电脑中最精巧的机型尺寸。作为一款拥有15.4英寸炫彩贵丽屏的多用途笔记本电脑，其外观大小几乎和14.1英寸笔记本电脑的尺寸一样，真正的做到了大屏幕、小身材，使得用户在享受15.4英寸大屏幕所带来的震撼的同时，可以方便的携带、移动它，丝毫不会感觉到一丝累赘。

蓝光，下一代DVD的标准

革命性的VAIO VGN-FZ18配备了最新技术的蓝光驱动器，用户可以充分享受播放蓝光影片或者记录大量数据的快乐。VAIO VGN-FZ18拥有同时支持蓝光光盘读写操作的功能。用户可以使用其自带的软件在蓝光光盘上刻录喜爱的高清模式电影节目。

索尼新款VAIO FZ系列笔记本电脑同时拥有S端子和HDMI两种视频输出接口。基于FZ系列良好的移动性，它可以在家中随意移动并和高清电视，数码相机，高清摄像机方便连接，名符其实成为了家庭中最好的采集、编辑、播放高清内容的核心平台。

关注细节的设计

全新VAIO FZ系列产品不仅提供了超强的性能、新一代的图形处理能力和无与伦比的视听享受外，还提供了多种多样的简单便捷的应用。



——便捷的独立按钮

VAIO FE键盘右上方有一套独特的由7个按键组成的AV控制按钮，可为用户在满足视听享受时提供更便利的操作。在播放影片的过程中，用户可以直接通过AV控制按钮控制影音软件的播放。而这套最新设计的AV控制按钮以居中的原盘组合键为核心与其余的3个按钮交相辉映，镶嵌在键盘右上方的独特设计，更是显得格外精致周到。

——耐用的镁制机身

VAIO FZ系列笔记本电脑的顶盖和地盘使用了金属镁压铸设计，不论置于何处，其坚固性和迷人的色泽都会令人刮目相看。镁金属材质使VAIO FZ型电脑那纤巧的机身拥有一种真正的优雅气质和坚固构造。

——VAIO 镜面标识

时尚的VAIO标识线条流畅，其抛光表面能够映衬出您所身处的场景，精细入微，无一遗漏。这也将成为您十分乐意向别人展示的一件饰品。

栏目编辑.广告部.popspaces@popsoft.com.cn

BenQ 速度 品质 应用
暑期DVD刻录机选购三要素

在暑期中看大片、玩游戏等室内休闲方式广受欢迎，为满足人们快速读盘、大容量存储的需求，一款高性能、高品质的DVD刻录机必不可少。然而面对市场上各式各样的DVD刻录机，怎样才能选到理想的一款？小编建议，一看速度、二看品质、三看应用，牢牢把握以上三要素，挑到满意的刻录机并不难。

速度：选择20X，选择一步到位

刻录一张DVD盘片，用16X刻录机最快需5分45秒，而20X只需4分58秒，虽刻录一张盘时间相差不到1分钟，但试想如果刻录200张盘，相差就多达3小时，这期间能做多少事情啊。20X DVD刻录机采用低速刻录时（例如用16X盘片）比16X DVD刻录机更游刃有余，刻录品质更好。可以说，价格相差不大的情况下，20X是一步到位的更好选择。

时下某些号称20X的DVD刻录机，实际上只是瞬时达20X，不能持续稳定保持高速刻录，主要原因是，在20X刻录时普通OPU光头组件已达到“体能”极限。要实现真正的20X刻录，OPU必须快速发射要求功率的激光，快速读取盘片的反射信号，与之一一对应。光存储一线品牌BenQ，推出的20X DVD刻录机DW2000，值得放心购买。BenQ研发了专门用于20X刻录、高规格的精密高速光头，可快速发射比普通光头高出15%功率的激光束，并可快速读取盘片的反射信号，使其一一对应，减少刻录差错率。BenQ DW2000的20X高速光头，不仅瞬时最大速度能达20X，且能以20X速度长时间稳定工作，从而实现真正意义上的20X刻录。

品质：机芯、防刻飞技术一个也不能少

DVD刻录机的品质体现在机器本身以及所刻录盘片的品质，两方面缺一不可。

DVD刻录机的机芯分塑料机芯和全钢机芯两种。塑料机芯在高倍速运转所产生的高温高热的烘烤下，会产生老化、变形的现象，导致刻读盘能力下降。而全钢机芯耐热、不容易变形的特点，使机器刻录和读取数据又快又稳，同时延长机器的使用寿命。由于全钢机芯的采用会增加成本，许多厂商迫于竞争压力选择了塑料机芯。但一些大厂如BenQ却坚持全钢机芯，确保产品品质。

在20X高速刻录时，如何保证刻录品质成为新的挑战。目前，应用于提升刻录品质的技术主要包括BenQ专利“萨利刀”技术等。萨利刀是一种可针对盘片特性自行修改写入策略的一项防刻飞技术，具有刻录策略的自我学习功能。通过Solid-Burn萨利刀芯片的精密演算以及缜密严谨的盘片侦测功能，即使无法辨识的DVD+/-R空片，也可以通过智能型自我学习功能，模拟出最佳的刻录设定，从而保证高速刻录下的最佳刻录品质，可有效防止飞刻现象。

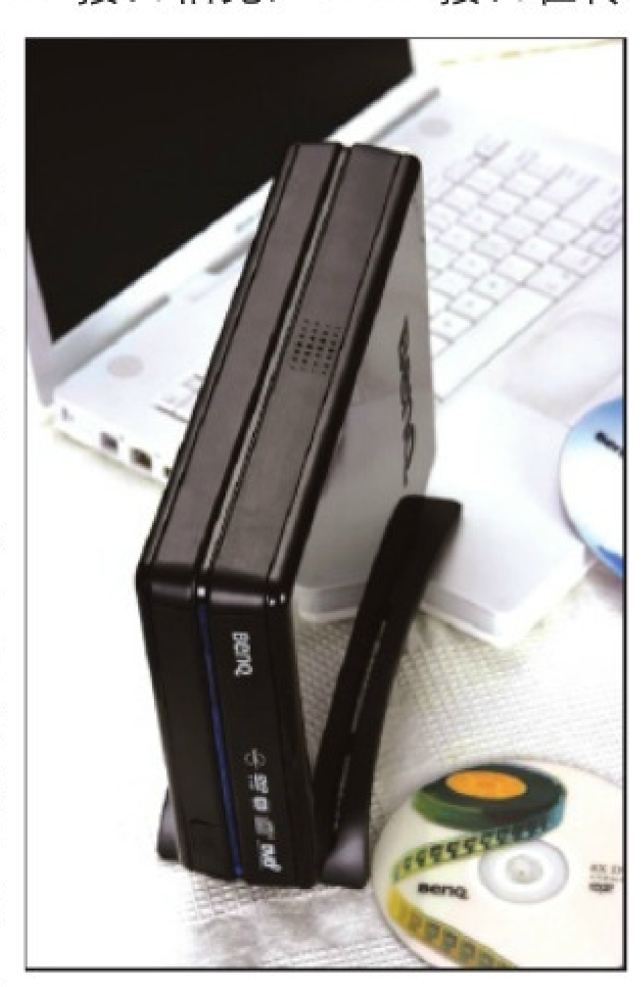


应用：选我所需，实用为主

目前市场已出现不少20X DVD刻录机，消费者在选择时，应从自己的应用需求入手，合适的才是真的好。比如，商务人士和家庭用户对刻录机的需求就有所不同。连续7年被媒体评为市占率第一品牌的BenQ，产品线较为完整，无论针对家庭用户的DW2000、针对发烧友的DW200S或针对商务人士的外置机EW200G，都是表现优秀的20X DVD刻录机产品。

DW2000是用户步入20X时代的经典之选，价格仅299元几乎和16X DVD刻录机价位相当，却可以实现更快速更高品质的刻录，并且有快速普及之势。

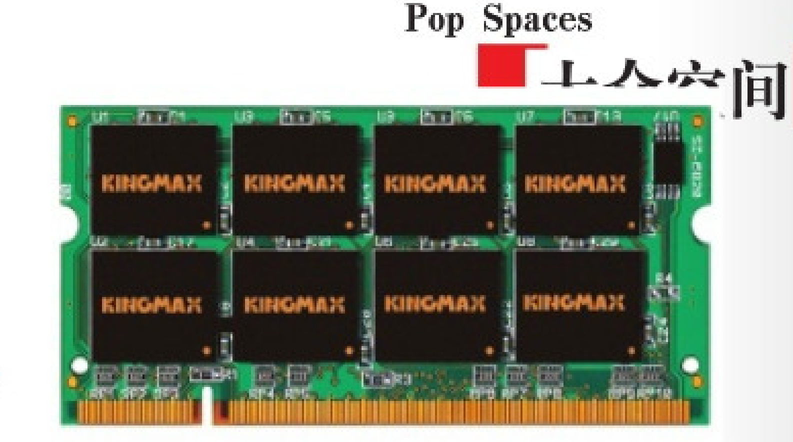
与传统PATA接口相比，SATA接口在传输的速度和稳定性上都前进了一大步，并且支持热插拔、数据线更细小、机箱散热性更好，代表着未来技术发展方向，带给用户更好的使用体验。成本较低的桥接的SATA接口传输率只有66MB/s，而DW200S配备原生SATA接口，真正实现150MB/s传输，带来切实的高效体验。DW200S还支持新一代Windows Vista操作系统，是高端人群超前享受非凡刻录的利器。



外置刻录机EW200G体型轻巧便于移动，不占太多办公空间，20X速度领先同类机种，很适合那些追求效率、注重品位，常在家中、旅馆、办公室等不同场所之间移动办公的商务人士。

这个夏天，从速度、品质和应用三方面考量，选择一款最适合自己的DVD刻录机，点燃激情，玩转娱乐！

多一种选择，
多一种服务，
还有更多优惠。
欢迎光顾BenQ网上商城
http://shop.BenQ.com.cn



KINGMAX Yours forever 乱世才英雄

——Kingmax单条2GB DDRII 667笔记本内存现身

一种新事物的出现是否会成为众人观瞻的芒点，取决于它是否出现在适当的时机。有道是赶早不如赶巧，乱世才出英雄啊！如今IT界，Vista的出现无可厚非地成为了这个动荡乱世的标志性词语，于是应运而生的英雄们充斥了这个风云骤起的时代。本来只燃战火于台式PC机的疆域，不料笔记本这个种族的强势介入，凭借其不可一世的潜力，使得这一点星星之火顷刻间煞有燎原之势，战火硝烟顿时间弥漫了整个IT界。这使得内存领域的矛盾日益加剧，不可安于一时的势态注定了一场声势浩大的变革。

曾经笔记本内存的小容量，双通道时代正在承受着一股强大势力的冲击，尽管它曾维持了一个相当长的繁盛时期。但在新形势的重压下，必定要出现一个可以起到领袖作用的人物，就现状分析来看，不二人选当是单条2GB DDRII 667型SO-DIMM内存。目前笔记本内存市场的主流配备仍处在单条1GB的普及过程中,但随着Vista操作系统普及度的日渐攀升，以及越来越多的周边产业如软件、游戏等高要求的牵制，单条2GB将很快成为这一代主流内存的继承者。先于众并高于众者，是为英雄也。

近日，台湾著名存储厂商Kingmax推出的Venus 系列单条2GB DDRII 667 SO-DIMM笔记本内存，为这场战争又燃起新一轮狼烟。Kingmax作为国产存储厂商的代表，拥有着国际知名的企业辨识度，一直以来，凭借其自己特有的专利技术，在业内有口皆碑。无论在内存，还是闪存领域，都有着不俗的建树，从4G microSD代表的大容量微存时代的伊始到最小U盘的封装技术创新，每一次在这片领土内的革命，Kingmax都充当着一个先锋英雄的角色，此次在内存领域里的新作也不例外。

现阶段，笔记本内存运行的频率时脉以DDRII 667为主，且牢牢牵引着现在到未来一段时间的频率发展走向。而相比之下，内存容量上的拉力更显迫切，然而何时能从1G走到2G乃至更大，还要看技术的步伐，毕竟就目前技术水平来看，生产出单条2G的笔记本内存还仅限于为数不多的厂家，更何况，即便已有庐山真面目的曝光，对于大多数的用户而言，也只能是对着高昂的价格望洋兴叹。但终究树立了一个目标，指明了一个方向，想来，英雄便是为了这个而生的吧。

总之，未来IT界的发展肯定是要朝着高配置的方向走的，处理器的多核趋势，硬盘的百G单位时代，以及内存的更高装备，都会在不久的将来一一付诸实际。当然，每个阶段，每个时期，都需要一个领军的将军，一个傲视的英雄，这是个不争的必经之路。话说回来，眼前的这个2G的目标什么时候能实现，需要多少年，暂不去细究，因为乱世本来就没有固定的剧本。

Kingmax Venus系列 DDRII 667 SO–DIMM 2G笔记本内存产品特性

200-pin 667MHz DDRII

CAS Latency：4

电压：1.8v，降低约50%的耗电量；绝佳的散热功能

容量：2GB

高兼容性及高稳定性

全球终身保固服务



刺破你容量与体积的幻觉



——Kingmax 8GB L 系列超棒现身说法

你一定见过2G的U盘，这不稀奇，你可能也听说过4G的U盘，这也平常，你也可能有所目睹8G的U盘，这算新鲜，但你知道8G的U盘还可以长成什么样子吗？你知道它还可以如何小巧，如何时尚吗？你知道马上就要亮相的这个“小不点”是出自于谁的手笔吗？

近日，Kingmax L系列超棒 8GB新品上市，用依旧小巧时尚的笔触，刺破你超大容量的幻觉泡沫，回归现实，相信这一切都已实现，“L 系列”的取意即在于此——“Large”，34mm × 14.5mm × 2.2mm的三围间容下了8GB的存储量，容量之大，而非体积之大。

这款新品容量之大着实让人为之乍舌，然而更加让人吃惊的是Kingmax一贯小巧时尚的风格并没有因此而削减，反倒略做改动的造型更增添了几分硬朗和骨感，时尚感有增无减。一袭蓝衣在时尚中又调剂了几分魅惑和情调，使沉闷的商务世界换一种调调，庄重与Fashion并举，无伤大雅。

技术实力上独步全球的半导体PIP封装技术、晶圆堆叠技术以及业界少有的产业垂直整合优势，不但造就了质量过硬、做工优良的产品特征，还在产品革新的方向上提供了富余的技术积淀，把一切可能于现实之间的距离大幅拉近，于是才有了今日容量高达8GB的Kingmax L系列超棒正式推向市场。而于此，Kingmax也会继续坚持大众消费市场的路线，售价定位平民化，强化“Yours forever”的大众品牌形象。

除此之外，应对未来U盘市场迎合Vista平台的发展趋势，KingmaxL系列超棒从4GB到8GB产品皆全数通过微软认证支持“Windows Vista ReadyBoost”，这意味着Kingmax超棒在Vista平台下所发挥的功效是得到微软认可和支持的，即让闪存盘在Vista ReadyBoost功能下起到扩大虚拟内存以提高系统性能的功效，对于消费者而言，信赖度是很重要的一面旗幡。据测试，搭配装载Vista操作系统的PC以及Notebook，可有效提升30~40%的系统效能，这对于Vista日渐普及所带来的硬件要求偏高的问题，绝对是庖丁手下的牛刀，迎刃而解。

兼顾小巧时尚与效能提升，又面向大众市场的Kingmax L系列8GB超棒，现身说法了一个“大容量小个子”存储风向的指引，那么得到市场的肯定也就必将成为不可挪移的现实，让我们共同见证一个时代的到来和一个领军人的历程。

产品规格介绍：

- 符合USB2.0标准
- 支持Vista ReadyBoost技术
- 尺寸：34mm × 14.5mm × 2.2mm
- 容量：4GB~8GB
- 重量：3g
- 即插即用
- 专利PIP封装技术，防水防尘
- 终身质保



纸客的艺术

《纸客帝国》创意战术技巧

玩过CS吗？看过黑客帝国吗？如果在CS中也能像尼奥那样躲避子弹，那可真是酷毙了。嗯，是的，在《纸客帝国》中你就可以做到。由趣味第一原创的国产经典休闲射击网游，结合了“纸”的特征，使得战斗内容更加多元化，在纸的世界里，你无所不能。下面我们就来看一下这些纸片人的战斗特点吧。

火克纸

在《纸客帝国》的武器中有一类是火枪，当你用火枪击中对方时，由于纸地特性对方会被点燃，他除了会不停的减少HP外，人物还会自动向前一路狂奔，以摆脱着火的状态。不过这时你也不要太得意了，他虽然停不下来，不过还是可以控制左右方向的。站在前面打他的你可要小心了哦，如果被他碰上也会被点燃的。



火枪也是范围攻击的武器，小心被他甩到哦。



我来帮你好好的洗个澡吧。

水克纸

既然有火枪那对应也有水枪喽。水最大的特点就是能把对方弄湿，给对方造成伤害的同时，还能降低对方的速度，包括移动速度、转身速度甚至是开枪的速度。但是水的包容性能也让对手免疫火的攻击哦，这可能就是因祸得福吧。

纸怕胶水

没错，《纸客帝国》的道具千奇百怪，而且都是一些日常学习、办公时常用和常见的东西。胶水就是其中之一：把胶水涂在对手必经之路上，等他被粘住后就是活靶子了。所以今后在玩《纸客帝国》时走路也要多看着地上哦。

纸怕剪刀

剪刀或裁纸刀是每个办公室必备的办公用品之一，而且也是纸张的天敌之一。一刀下去，不管你是宣纸还是草纸全部KO。这有点像第一人称射击游戏中常见的电锯，不过电锯太血腥了，还是用裁纸刀好，没有鲜血四溅的场面，只有纸屑飞扬的情景。



天女散纸，就这是小刀的威力！

E键回避

和文章开头说的一样，被对方锁定时要怎么办呢？答案就是按“E”键！用纸片薄薄的侧面向着对方，被攻击到的面积几乎减到了0，看你怎么打中我。不过侧面也有其缺点，这时候你也不能攻击对方，而消极防御是不能取胜的。其实最好的办法就是向两边跑，这样也是侧面对敌哦。

前面这么多的子弹，赶快按E键回避。

E键贴墙

贴墙是一种在其他游戏中无法做到的战术。当你把薄薄的纸片身体贴在了墙上，同时身体的颜色又和墙面相近时，对方就很难发现你这条变色龙。当他从你身边走过时，他的后背就是你的靶子了。杀人于无形就是这么来的。当然了，有的人喜欢贴地，这是也可以的嘛，谁踩谁倒霉。



喂喂，你这是贴地不是贴墙，而且已经被我发现啦。

E键飞翔

当你操控的纸片人从高处跳下时，不用担心摔死，因为纸片又轻又薄，完全可以在空中慢慢飘落，并从空中突袭对手。当然了，万事有利亦有弊，虽然这时可以大致控制一下飞行方向，但如果被对手发现，也是一个大靶子喽。



再高也不怕，看我飞下来。

好了，说了这么多游戏的新奇玩法，大家都有了自己的一套战术了吧。让我们《纸客帝国》中见，看我华丽地躲避你的子弹！

游戏名：纸客帝国
英文名：Patrix
游戏类型：休闲射击
开发公司：趣味第一
运营公司：趣味第一
开放内测：8月9日
官方网站：http://www.qwd1.com/



《舞街区》街舞新手之经典必读篇

经典，源自完美的设计。流火的夏日疯狂点燃你的激情。拟真的3D画面，时尚潮流的游戏风格，规模宏大的同时可容纳30人大舞厅，还有引领全球的视频聊天享受，让你在街舞的世界中尽情狂欢，展示你青春的精彩！集时尚、经典于一体的《舞街区》，在这个流火的夏日掀起了一场所向披靡的舞街旋风！游戏自与广大玩家见面以来，饱受欢迎的程度也是任何一款同类游戏都无法比拟的。

为了让我们的新手玩家也能够轻松体验游戏的乐趣，轻松享受游戏。我给大家来讲解一下进入游戏需要注意的几个问题。

一：人物创建

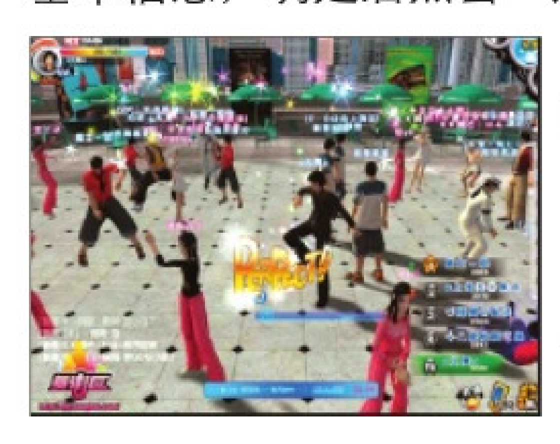
关于人物的身高特征，一旦你确定创建后，是不能更改的。所以一定要认真的选择哦！姓名里有一些非法符号是不能用的。比如："。"。关于星座，虽然现在没有明确指出有什么用途，可是说不定以后会增加呢！接下来是脸型了，一共分4种。请按个人喜好选择。然后是类型分为：标准、灵巧、强壮和瘦小。一旦你确定创建，系统是不支持更改昵称和身高的。



二、舞场介绍

舞街区里有20几个风格各异、超规模宏大同时容纳30人的大舞厅。而且，每个舞厅都有不一样的主题。

1.在游戏大厅选择任一舞场，通过舞场的窗口，能看见该舞场的基本信息，确定后点击"进入"。



2.首先将看到舞场的"检票员"，点检票员后将出现门票购买窗口，在门票购买窗口，你将更加了解该舞厅的情况，包括舞蹈的种类、歌曲的速度、适合的等级。

3.选择跳舞模式，由上下两个三角按钮调节，可在弹出的对话窗口中选择模式类型。

4.在《舞街区》中还设有聊天对话栏，有普通聊天、密聊、队聊等几种方式。

5.人物当前体力值、HIGH值和得分情况。

A：当人物的"HIGH"值打满的时候，在判定区会出现绝技的快捷键；

B：使用效果道具后，效果持续的时间显示；

C：游戏画面镜头停止、切换按键；

D：人物头像旁的半圆表示"HIGH"值的当前情况。

6. 每首歌曲结束后，当前舞场内相同模式玩家的得分和排名情况。并有"保存录象"按键，保存后可以在"我的家"里进行观看。

7.点击"离开"或者当前模式的按键会出现结束当前舞蹈的窗口，"确定"后停止当前舞蹈，"取消"则继续。

三、选择舞蹈模式

在《舞街区》中舞蹈模式可分为独舞模式、情侣模式、合舞模式3种。

1.独舞模式

独舞模式中的普通舞步，玩家的舞蹈动作在玩家所拥有的基本舞步或热衷舞步中随机抽取，按键方式由方向键或小键盘的2、4、6、8键来完成。 独舞模式中的八键普通舞步，顾名思义它的按键方式由小键盘的1、2、3、4、6、7、8、9键8个方向键来完成，按键方式整首歌的舞蹈动作经过专业编排，动作较连贯。

2．情侣模式



情侣模式是《舞街区》的一大特色，它不仅有亲密得令人心动的舞蹈动作，超完美的双人舞姿。在操作上更是考验情侣双方的默契与配合，需要两人完美配合才能体现出情侣舞技的绝妙。

A. 右击选择一个玩家，点击组队邀请，屏幕提示"你对某玩家发出了组队邀请"；

B. 若对方拒绝，屏幕提示"对方拒绝了你的组队邀请"；

C. 屏幕左上角显示队伍信息，由情侣队长点击屏幕右上角"情侣舞"按钮；

D. 此模式采用轮跳制，己方只需按下黄色箭头，灰色为对方按键；

E. 只要一方体力和兴奋值充裕时，可释放绚丽夺目的情侣绝技；

F. 一首舞曲结束后，系统为玩家各自计算积分，并为双方附加额外的情侣积分。

3.合舞模式

合舞模式则是由队长发起的一种跳舞模式，最多可以有5人组成团队跳舞模式。

A.队长右击选择某个玩家，点击组队邀请，一个队伍人数可为2~5人；

B.队长选择邀请的团队目标，点击界面右上角的"斗舞"按键；

C.在团队斗舞准备窗口显示双方队员名单，必须双方队长都点"确认"则开始团队斗舞；



D.队长居前，身后队员环形队列。队伍中谁成功释放舞步绝技与队长位置自动换位，谁都可成为舞场焦点；

E.美伦美奂的团队绝技是获得超厚积分的绝佳途径；

F. 一首舞曲结束后，系统为玩家各自计算积分，并为队伍成员附加额外的团体积分，这可是彰显家族强大实力的时刻！

四、街舞绝技释放

绝技释放是《舞街区》一大亮点，同时也是玩家的追求目标！

1.首先进入舞蹈厅，买好你喜欢的绝技；

2.然后进入我的家打开舞步，点击.选择你需要的舞步绝技然后加设置0~9的快捷键。



3.进入舞池，在右上角选择一个可以释放绝技的模式.如独舞模式中的普通。

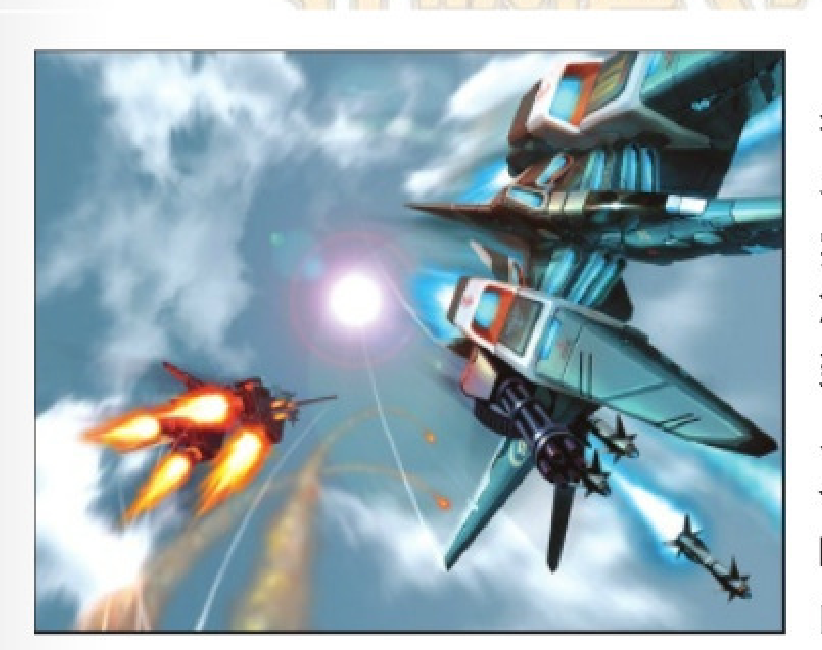
4.接下来你会看到屏幕左上角有个人物的属性图标，这个图标有体力和HIGH（兴奋度），随着你跳的次数增多你的体力和HIGH也在上升。

5. 当HIGH的值满后，体力达到释放一个绝技的要求时按完方向键后，当滚珠走到发光区域，按下你刚才设置的数字键，就可以释放出你的绝技。

此外，《舞街区》中还有时尚经典服装道具商城、名家精心设计的潮流发型屋等，并支持玩家随意搭配，让你可以装扮出一个属于你自己的真实虚拟时尚人物。

ACE 壮志凌云 ACE.YETIME.CN

首款大型3D全方位立体飞行射击网游
《壮志凌云》内测前瞻



首款大型3D全方位立体飞行射击网游——初看到一个游戏名前有如此长且诱人的定语，确实让人讶异了一番。而“壮志凌云”4个字，又让人不禁联想到阿汤哥主演的那部经典同名影片《壮志凌云》。影片中长达一个半小时的飞行员们驾驶米格、F-14等战斗机急驰在蓝天白云中的镜头让人印象十分深刻，其中各种新科技航空器及其卓越的飞行特技，令平时只能在画刊海报上一睹其英姿的观众们叹为观止。此《壮志凌云》是否与彼《壮志凌云》有着异曲同工之妙呢？就请跟随笔者的目光一同来感受一下吧！

7月4日，是《壮志凌云》正式开启内测的日子（不由得又联想到由阿汤哥主演的另一部著名影片《生逢7月4日》，是巧合抑或另有别情？看官自己猜吧）。内测之初游戏运营商易当网络便开放了电信及网通2个大区共10组服务器，服务器的命名也十分贴和游戏主题，都是以星系星座为名，想必是花了一番心思。

在游戏名的定语中，“全方位立体、飞行、射击”成为了吸引笔者目光的焦点，究竟这些特点从何体现，与目前市下的网游又有何不同，接下来为你一一揭晓。

全方位立体

3D游戏的概念大家并不陌生，而全方位立体所指为何呢？通过笔者的亲身体验，终于感受到其在《壮志凌云》中的真正意义！普通的3D网游中一般只包含前后及左右的概念，而在《壮志凌云》中却能真正体会到“会当凌绝顶，一览众山小”的感觉。除去前后、左右外，游戏中还包含了上下的空间概念。亲自驾驭着战机，风驰电掣般畅游丛林山脉间，低头俯视机身下的山川河流、树木怪石，时而看见几架外型酷似坦克的M型战机在地面前行，一个俯冲从其头顶掠过，尽情感受纵横天地、宇内独我的豪放气魄，整个宇宙将你笼罩，漫漫天地任我飞行！

飞行

游戏中提供了4种战机供玩家选择，包括疾速高攻的I型战机、轰炸能手B型战机、陆战之王A型战机以及智能后勤M型战机。4种战机各有所长，如能合理搭配组合进行战斗，将使己方在空战中的优势得到大幅度的提升，特别是在大型的空中混合战斗中起到不可低估的作用。

如同阿汤哥主演的电影《壮志凌云》一样，你也可以任选一部适合的战机驾驶其在游戏中领略各地风光、自由翱翔。无论是独行单飞，还是编队训练，抑或是整个军团在空中来个集团式推进，你都将体会到如鱼得水、畅快淋漓的飞行体验。

游戏中各战场的地貌也各不相同，峡谷、海岸、丛林、雪地、平原、山川……想要展示自己独特飞行技巧的玩家便可自行发掘你自己的个性“秀场”，时而贴壁前行、时而贴海而过、时而穿越腾挪，甚至可以模仿现实来一招“跳山羊”或“眼镜蛇”，一定会让人赞不绝口！连续的战机翻滚等战术动作成功规避来袭导弹时的成就感，绝对会让你原汁原味的体会到实战的刺激感。



在4种战机中，I型、B型、M型战机只能在空中飞行，而A型战机可以进行陆空两栖飞行。4种机型都拥有许多飞行技能、攻击技能、特殊技能等辅助性技能，这些技能将帮助你更好在空中机动和作战！如何闪躲腾挪、翻滚侧行，就得依靠你自己的熟练操作啦！



射击

FPS类型的游戏大家都不陌生，而作为这款游戏的重要元素，射击效果及快感当然更受到玩家们的重视。战斗场面是否激烈，技能特效是否华丽，导弹机炮是否实用，这都成为大家关心的主要内容。

在《壮志凌云》中，无论哪种机型都有自己的特长，如I型战机具有超快的飞行速度与极高的攻击力；B型战机同时具有对空与对地的绝对发言权；A型战机堪称对空、对地的霸主；而攻击力与辅助恢复能力兼备的M型战机则是战争中极受欢迎的组队成员。



在《壮志凌云》中分为本杰明和艾林顿两大势力，两大势力的战机可以直接展开战斗。每击落一架对方势力的战机，就可获得对应的势力积分。当势力积分累计到指定数额，就将自动启动大型势力战。千架战机会战长空，攻方势力长驱直入，守方势力层层防守。通道战、冲门战、突袭战、麻雀战、直至最后的母舰争夺战……导弹纵横，炮火满天，机翔云端，场面宏大，战意昂然！

《壮志凌云》不愧被誉为“首款大型3D全方位立体飞行射击”网游，希望你在这样一个充满外太空气息的星球上，恣意驾驭属于自己的炫酷战机，朝着海天一色的地平线忘情飞驰，体验王牌飞行员勇闯海天一线的天险，与志同道合的伙伴共同并肩作战，尽情享受FPS&RPG独特游戏类型所带来的魅力！

目前《壮志凌云》测试活动正在火爆进行中，想要了解更多《壮志凌云》游戏详情的朋友可以登录官方主页ace.yetime.cn查看更多精彩信息！P

艺术与科技的结合
——明基JoyBook S41笔记本电脑

■ 晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：12 888元 咨询电话：400-888-0333
附件：电源适配器、Vista系统安装光盘、驱动光盘等
推荐：追求时尚与性能的用户

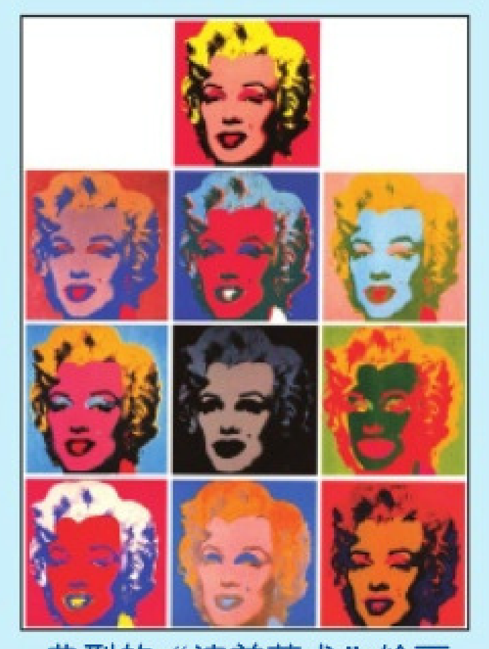
明基S41系列采用14.1英寸宽屏镜面显示屏，基于英特尔Santa Rosa平台开发，支持IEEE 802.11a/b/g无线网络。由于将独特的“波普艺术”概念融入产品的外观设计中，同时拥有实用的功能和强劲的性能，因此赢得了2007年德国Red Dot国际设计大奖。产品外壳采用了大量金属材质，放弃了明基惯用的紫色，转为更加稳重的银黑配色，坚固美观。顶盖上的LCM（Laminated Color Metal）铝质彩纹金属技术在同类产品中尚属首次应用，所谓“波普艺术”概念就体现在表面不断延伸交融的几何图案之中，充满复古味道而又不乏时尚感。



应用了波普元素的铝质彩纹金属顶盖

波普是什么？

“波普艺术”（Pop Art）是上个世纪50年代中期以后的10年中，在美国和英国发展出的一个新的艺术流派，以流行的商业文化形象和都市生活中的日常之物为题材，通过复制、拼贴、反复等手法，展现独特的艺术主张和人文精神，采用的创作手法也往往反映出工业化和商业化的时代特征。1952年末，一群年轻的画家、雕塑家、建筑师和评论家组成一个自称为“独立派”的团体，并于1956年举办了题为“这就是明天”的展览。展览上最有感染力、对艺术史最有影响的作品是理查德·汉密尔顿（Richard Hamilton）在入口部分放置的一幅招贴画，名为《到底是什么使今日的家庭如此非凡迷人？》。画中是一间现代公寓，里面有从画报上剪下的一个肌肉丰满的男子和一个傲慢的裸体女人。公寓里有大量的文化产品：电视、磁带式录音机、放大的连环画封面、一枚福特徽章和一个真空吸尘器的广告。男子手上还拿着一块其大无比的棒糖，糖上有3个很大的字母POP，“波普艺术”一词就由此而来。POP既是英文“棒棒糖”（lollipop）一词的词尾，又可以看作是“流行的、时髦的”（popular）一词的缩写。


典型的“波普艺术”绘画作品



理查德·汉密尔顿的《到底是什么使今日的家庭如此非凡迷人？》

送测样品型号为S41-C05，采用英特尔酷睿2 T7100处理器（Merom核心，主频1.8GHz，2MB缓存）和PM965芯片组，前端总线频率800MHz；标配512MB DDR2 667MHz内存，最大可扩充到4GB；存储方面则搭配日立120GB 5400r/min硬盘和8×DVD刻录机，相对而言硬盘配置有些保守。引人注目的是S41采用了NVIDIA GeForce 8600M GS移动版显示核心，拥有256MB独立显存，支持DirectX 10，令人对其游戏性能充满期待。



显示屏上方的130万像素摄像头

该产品表现出良好的制造工艺水平，模具精度很高，所有边角、结合部都经过圆弧处理，严丝合缝。为了延续明基笔记本电脑产品的“古书”设计风格，S41屏幕与机身的连接部位采用柔滑的曲线处理，同时采用磁性无扣锁开启设计，增加了使用的便捷性。它所采用的14.1英寸宽屏拥有200cd/m²的亮度，色彩艳丽，亮度均匀，屏幕边缘无明显



金属材质表面经过拉丝处理

三星 Anycall



C458

快乐合拍



数码相机



FM收音机[1]



彩色屏幕




齐全的扩展接口

的漏光现象；可视角度接近170度，16ms的响应时间可以满足大部分主流游戏和影片的要求。在全尺寸曲面舒压键盘上方和下方的掌托部分，采用经过表面拉丝处理的金属材质，深灰的色调与上盖形成良好呼应。键盘采用色泽较深的半透明塑料材质；键面面积较大，间距适中，按键键程合理，阻尼相对略强，整体来看输入手感较好。

S41的散热设计较合理，采用前吸后排的方式，避免了排出的热气直接吹向用户或者周边设备的问题。不过由于主要的发热元器件（处理器、显示核心等）都集中在机身左侧，因此长时间使用时，左侧键盘和掌托部分升温较明显。厂家将绝大部分扩展接口都设置在机身左侧，方便用户插拔，右侧则被两个USB 2.0接口和DVD刻录机占据。值得一提的是，S41的机身左侧还设置有无线网络开关、5合1读卡器（SD/SDHC/Micro SD/MMC/MS）和HDMI输出接口；另外这款产品还内置蓝牙模块，功能相当全面。



标配4800mAh锂电池

性能测试采用Vista Ultimate版操作系统，通过3DMark 03/05/06来测试其3D性能、PCMark 05测试其整机性能，另外参考Windows体验索引对性能的评估。S41内存容量过小的问题在Windows体验索引中一目了然，相对处理器和图形系统的高成绩，它仅得2.9分。酷睿2 T7100处理器和GeForce 8600M GS移动版显示核心的组合在各项测试中都获得了不错的成绩。不过内存容量明显成为整个系统性能发挥的瓶颈，如果将内存升级至1GB以上，应该会有更好表现。最后，我们建议用户在购买S41的同时升级内存容量；另外标配的4800mAh锂电池在游戏、视频等应用时只能维持近2小时，部分用户应考虑购买备用电池。

PCMark 05	总　分	3705
	CPU	4730
	内存	3996
	显卡	2909
	硬盘	3600
3DMark 03		7334
3DMark 05		4702
3DMark 06		2995



S41是一款功能全面、性能强大的笔记本电脑，拥有完整的Santa Rosa平台、强劲的处理器和显示核心，甚至还包括支持SRS的内置音箱，对于大部分用户而言也可作为台式机替代产品，和同价位产品相比具有一定的性价比。不过较低的内存容量限制了它的性能发挥。P

晶合实验室测试联盟
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

实惠新选择
——动力火车静音王450

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：动力火车　上市状态：已上市　售价：328元　咨询电话：020-86453633
附件：样品暂无　推荐：中端装机用户

“动力火车”是最近出现在市场中的一个电源品牌。作为新产品，动力火车电源在选料、做工方面确实让人眼前一亮，静音王450是其一款面向中端主流市场的产品。它采用深色镀镍处理的全钢板外壳，下方14cm大直径风扇，后部则全部镂空加强散热。配备了6个D形接口，2个SATA设备接口，以及1个6pin显卡辅助电源接口；主板供电接口则采用20+4pin的组合方式，新旧款主板都可以使用。比较特殊的是在市电接口下方有一个输出接口，似乎是联想常用的显示器电源接口。

尽管型号被称为450，但静音王450标称的额定功率为350W。它提供了双路+12V输出，最大电流分别为14A和12A，+3.3V输出能力则为24A，5V输出为22A。在负载测试中，其+3.3V电压偏差较明显，其他输出则较为正常。


电路部分用料较好

VCORE	1.312V
+3.3V	3.248V
+5V	5.094V
+12V	11.880V



由于采用大直径风扇和大面积散热孔设计，因此它的工作噪声较小。其内部用料相当扎实，2颗1000μF的电解电容和绕匝紧密的大型电感等配置，都是为了给用户提供稳定纯净的电流输出，而这也造成了其重量增大。产品报价偏高，据了解其终端售价有较大下浮余地。P

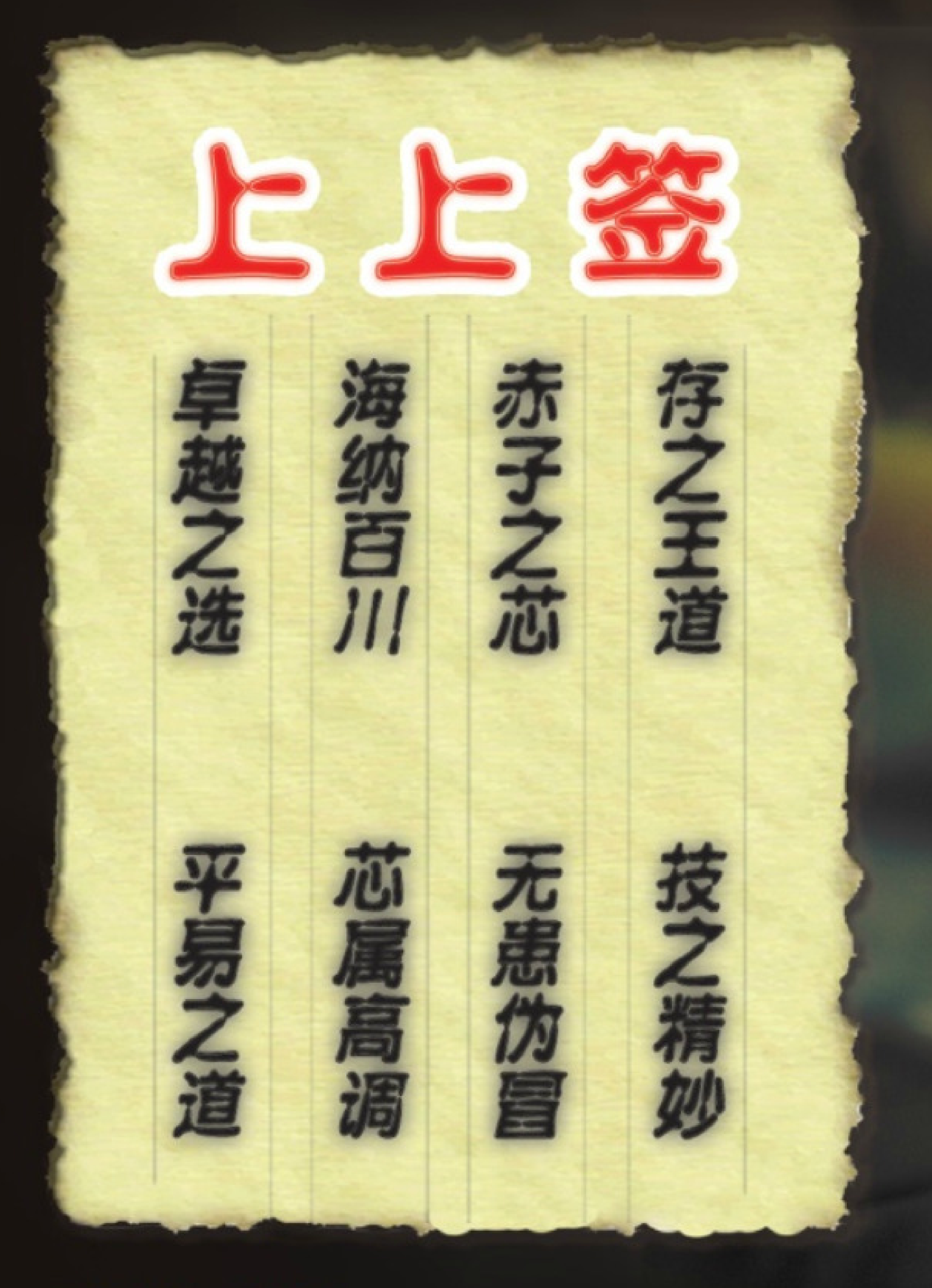


炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

KINGMAX®

Yours forever







求性价比：

Kingmax DDR2 800，精选高品质的晶圆加上严格的测试程序，拥有超强的兼容性和稳定性。辅以全球独家TinyBGA封装技术而成的关公红芯防伪颗粒，能有效杜绝假冒产品。此产品的高超性价比，势必成为Vista时代的优选内存产品！



台式计算机专用内存

DDR2-800 512MB / 1GB / 2GB

网址：www.kingmax.com.cn　　客户服务电话：8009996059

环肥燕瘦——2款漫步者2.1多媒体音箱

■ 晶合实验室 壹分



继E3300之后，漫步者在受到消费者好评的设计基础之上，推出了E3200和E3350两款新品，分别定位于不同消费群体。从外形上看这两款产品都明显带有E3300的风格，不同的是E3200的低音箱采用了传统长方体造型，而E3350的卫星箱则是“拦腰斩断”。那么这两款产品是否只是简单的换汤不换药，新瓶装旧酒呢？

厂商：漫步者（Edifier） 上市状态：已上市
售价：380元（E3200）/780元（E3350)
咨询电话：800-810-5526
附件：说明书/电源/信号线/线控等
推荐：追求时尚个性的用户

中端性价比之选——漫步者E3200

与E3300相同的卫星音箱

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

E3200采用与E3300相同的箱体和单元设计，横截面为略带弧度三角形，整体上类似两头大中间细的哑铃。流畅的线条使卫星箱显得更加修长纤巧，非常适合搭配液晶显示器。卫星箱的外表面采用一次成型的模具制造，无须打磨即可呈现很高的光泽度，视觉效果很好；不过塑料材质也决定了其表面硬度不足，容易被擦伤。

最显著的改变来自低音箱。全新设计的长方体箱体由木质材料制造，侧导向设计。外观设计风格力求与卫星箱匹配，正面网罩的材质和颜色均与卫星箱一样，同样也有一条红色的装饰条，网罩上下沿采用和卫星箱外壳相同的材质以及表面处理工艺。整体来看，低音箱仍显棱角分明。好在大部分用户都将其置于桌下，实际使用中不会太扎眼。


低音箱的细节设计很不错

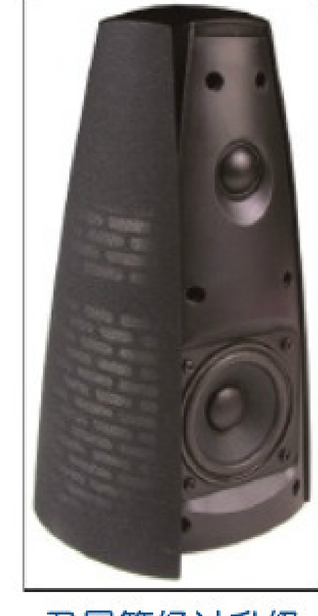
音质测试中，E3200的表现较E3300有一定差距。虽然低音箱的箱体容积增大，采用了成熟的声学结构设计，但限于成本，在低频凝聚力和解析力上都很平庸。中高频则与E3300的表现相同，高频略干涩，中频相对较好。

桌面金字塔——漫步者E3350



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

相比E3200，E3350更像是E3300的加强版。在采用相同的材质和制造工艺基础上，卫星箱高度有所降低，造型更改为上小下大的三棱柱状，整体造型风格趋向厚重沉稳，与E3300的柔美大相径庭。E3350的卫星箱采用2分频设计，中频单元换用2.75英寸中音扬声器，高频部分升级为丝绢膜球顶单元，理论上讲有助于整个中高频的提升。低音箱则与E3300完全相同，地面增压设计，带有顶部轻触开关和54W外置电源适配器。另外这款产品的线控器也做了一些修改，底座改为与卫星箱横截面相似的三角形，底座上的AUX、耳机插孔等也采用了隐藏式设计。


卫星箱经过升级

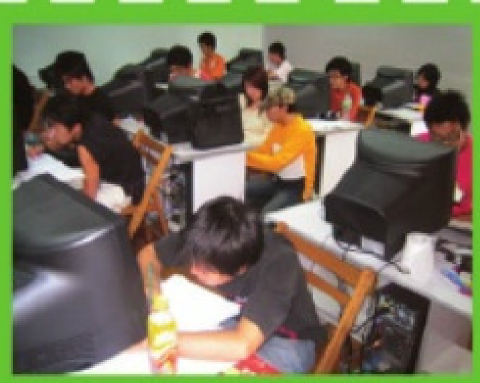
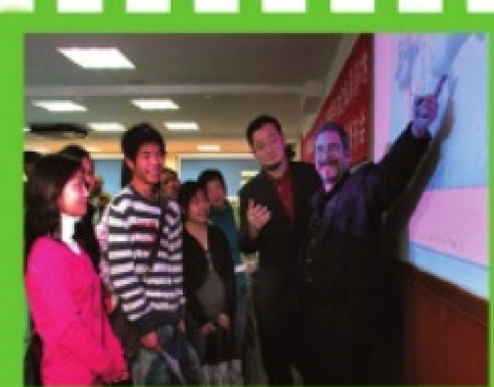

线控器也经过重新设计

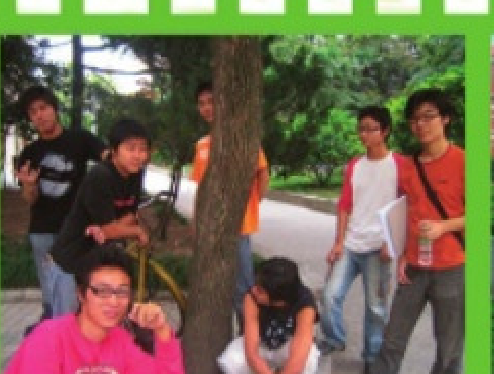
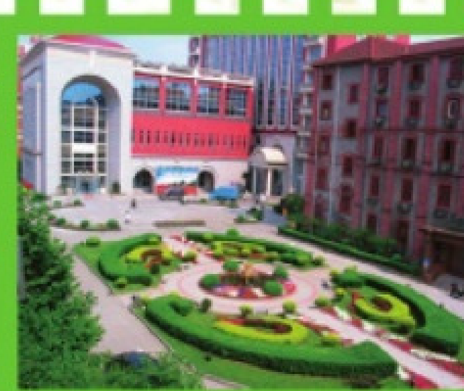
得益于卫星箱的改进，E3350的音质较E3300有所提升，尤其是中频的声音密度和高频的延展性，都有明显提高，对人声的还原和弦乐的表现更加生动、真实。低频方面则没任何变化，但是中频单元的升级也使中低频的衔接更顺滑。



这两款产品在E3300的基础上通过简单的改变达到丰富产品线的目的。E3200适合那些资金有限，对产品造型有较高要求的用户；而E3350更适合桌面宽大的高端用户或者搭配小尺寸的液晶电视，如果它的体积和功率能有所提升，也许还可用来放在客厅里。

我们疯狂因为我们自信我们自信因为我们专业欢迎加入我们极具特色的三维动画制作教育

以上图片为教学环境和教学设施



上海交通大學

Shanghai Jiao Tong University

成人教育學院

开课时间:2007年9月18日



David Liu

Mr.Cliff Garbutt

学习+实践+证书，保证就业，直接参与国际动画大片的制作。

请来加入我们的团队，让我们助你实现梦想！

你想拥有高薪的工作吗？

课程设置：
影视动画
游戏动画

★宽进严出体制，造就真材实学
★学分全球认可，轻松进入北美名校
★政府支持项目，就业实习有保障
★良好教学环境，专业教学理念

详情请登陆：www.red-motion.com
招生热线：021-29567778
021-64071662
021-64481768
假期热线：13918086978

报名地址：上海徐汇区凯旋路2088号
（凯旋路近番禺路口）
上海交通大学成人教育学院
E-mail：wowredmotion@yahoo.com.cn



上海红摩炫数码科技有限公司



百搭 点亮你的生活

装扮属于自己的生活空间

BenQ 百搭E系列液晶显示器 炫酷上市

- 可根据喜好及心情用贴纸妆点更个性、更时尚外观
- 前卫炫彩透光体边条设计，流线型圆润质感外观
- Senseye+ photo显彩科技2代，5种应用模式选择
- 内置多媒体音箱，有效节省桌面空间
- 获得TCO'03安规认证
- 灯管寿命长达50000小时

电影模式 动态模式 图片模式 标准模式 真实色彩

百搭E系列液晶显示器

17 inch 19 inch 19 wide inch 20 wide inch 22 wide inch senseye+photo

明基电通（上海）有限公司
上海市长宁区广顺路33号B栋6层

欢迎垂询服务热线：400-888-0333（未开通地区请拨打0512-68073600 68078800-2877）
售前咨询工作时间：周一至周日8:00-18:00 售后：周一至周五8:00-18:00

BenQ
享受快乐科技

E3 2007 本刊独家报道

■ 本刊记者 生铁 电子土豆
特约海外作者 中村彰宪



E3的前世今生



E3，全称为Electronic Entertainment Expo，曾经是全球最著名、规模最大的电子娱乐业展会，其主办方是ESA（Entertainment Software Association，美国娱乐软件协会）。从1995年至今，每年5月ESA都会组织全球各大娱乐软件厂商在洛杉矶会展中心（1997～1998年在亚特兰大市世界会议中心）举办E3。展会的经典口号是“Where Business gets fun”。1995年5月第一届E3的参展厂商就超过400家，3天内累计参观者达4万人，成为当时洛杉矶最引人注目的商业活动。10多年来，E3一直都是全球电子娱乐业的焦点，很多轰动业界的消息、产品和游戏制作理念都在展会上公布。除了众多游戏大作外，许多硬件和游戏周边设备厂商也会选择E3来展示自己的重量级产品，比如1997年的Voodoo、1999年的PS2、2005年的Xbox 360和PS3等。因此，可以毫不夸张地说，E3的历史几乎就是上世纪90年代中期以来全球电子娱乐产业发展的历史。

同时，E3上布置的华丽展台、精彩的表演及试玩活动，也会吸引数万名玩家前往参与，因此E3也可以说是游戏玩家们的年度盛宴。记得电子土豆2005年前往西海岸的洛杉矶采访E3时，晚上10点多给在东海岸纽约的同学打电话。他的室友听说我们白天去E3了，半夜里（美国东西海岸有3个小时时差）兴奋得从床上跳起来问我们现场的一些情况，E3的热度可见一斑。



“Where Business gets fun”，E3的这句经典口号会成为永久的历史吗？

过去12年来，E3的规模逐年扩大。2006年的参观人数达65 000人，参展厂商400余家，包括来自中国内地和港台的许多游戏公司也纷纷加入E3的参展厂商行列。我们每年都能在洛杉矶会展中心遇到许多说着汉语的展商和媒体同行，倍感亲切。



2007的E3，在圣莫尼卡中学的微软Xbox 360发布会现场，那种行业的凝聚力依然强劲

但中国也有句老话叫做“盛极必衰”。随着E3规模的不断扩大，近年来许多参展厂商抱怨不断，认为参加E3动辄花费数百万甚至上千万美元（索尼娱乐北美公司的高级副总裁戴夫·卡拉克就曾表示，索尼为E3 2006花掉了8500万美元，光参展费就交了1200万美元），人力物力投入巨大，却得不到相应的回报。无奈之下，ESA决定对E3进行重大改革。从2007年开始，E3改名为E3 Media and Business Summit（E3媒体及商务高峰论坛），举办地由原来的洛杉矶会展中心转移到位于洛杉矶西部圣·莫尼卡（Santa Monica）市的7座酒店和Barker Hangar飞机库，展会日期也由过去的5月改为7月11～13日。

从Expo（展会）到Summit（论坛），E3 2007改变的不仅仅是时间和地点，更重要的是对展出方式、规模和参观人群作出的重大调整。展会活动以在7座酒店举办的PowerPoint和视频展示、媒体活动及商界人士的小规模会谈为主，辅以Barker Hangar机库内16 000平方英尺的展台和试玩区，而参观方式也由原先的对外开放式改为完全的组委会邀请式。往年18岁以上的玩家可以通过购票、媒体记者可以通过在线或现场注册进入展场，而今年只有受ESA邀请的厂商和媒体代表才能出席，且绝大部分的参会厂商都是ESA的注册会员。而《大众软件》也非常荣幸地获得了ESA的邀请，成为国内唯一受邀报道E3的IT专业类媒体。据悉今年参会厂商只有37余家，参加人员将由过去的数万人降为3000人左右。ESA主席道格拉斯（Douglas Lowenstein）表示：“新的E3将比原来更加私人化、重点化，同时也将比过去更有效率。新E3将为开发、销售及宣传游戏的高层人士们提供最直接有效的交流途径，为他们提供最希望看到的东西，与会者可以重点体验那些计划在假期末推出的游戏产品。”

换句话说，从2007年开始，E3将变成一场只有特定厂商与媒体参与的业内闭门会议。没有了商业作秀，没有了华丽的展台，没有了众多靓丽或帅气的Show Girl、Show Boy的Cosplay表演，没有了缤纷华丽的名车……这个原本就是以商业交易为性质的大会可以说回归了它的本源。可问题是，没有了数万名从全球各地远道而来排着长队体验新游戏、把E3当作盛大节日来过的游戏发烧友们，E3 2007将会变成怎样的一场活动呢？



过去E3门口熙熙攘攘的Fans人群已成为历史

别着急，本刊特派记者生铁和电子土豆此次跨越太平洋，再次前往位于美国西海岸的海滨城市Santa Monica为大家来揭开E3的新面目……



Show Girl曾经也是E3的一道风景



E3 2007日记

6月中下旬 北京：多云为主

往年记者可通过E3网站线上注册及联系参展厂商等多种方式来获得邀请函并申请签证，今年的E3改变了参会形式，只有受ESA邀请的媒体才能出席，且是由参展的ESA会员厂商来决定邀请哪些媒体出席。许多游戏厂商和硬件厂商（包括Intel和NVIDIA）都不再参加E3，记者要获得E3邀请函也比往年困难得多。

7月2日 北京：阴

今年本刊前往E3的特派记者是生铁和电子土豆。今天生铁终于收到了E3组委会发来的E-mail邀请函和个人注册代码，而与生铁一起报名的电子土豆却没收到。经分析可能是土豆的邮件过滤器设置得过于繁琐，E3发来的E-mail标题不知为何是以乱码开头，因此不小心删掉了如此重要的邮件……土豆只好赶紧给E3组委会注册主管McNeil女士发邮件和传真说明情况，希望能重新发一封E-mail。

7月4日 北京：阴

今天凌晨，电子土豆终于收到了McNeil女士发来的E-mail邀请函，赶紧去E3网站上用个人注册代码注册，打印出邀请函。而这时生铁已获得了使馆的签证。

7月5日 北京：多云

早上8点，土豆来到位于北京秀水东街的美国大使馆签证处。尽管2年前曾成功申请过签证，但此时离E3 2007开展不到一周了，可以说是唯一一次机会，土豆还是不免有些忐忑。排了近2个小时队之后，土豆带着例行准备好的厚厚一摞申请表格、证明文件和邀请函来到一位女签证官面前，就被问了两个问题：“你以前去过美国吗？”“去过。”“这次去干什么？”“跟上次一样，去E3。”“OK，没问题。”接着签证官就撕下条子让土豆去领取签证。整个面谈过程耗时不到10秒，土豆甚至没来得及拿出准备好的一大堆材料。呵呵，不知道这是否是E3给我们带来的好兆头呢。

7月9日 最长的一天 北京：多云有雾 首尔：阴 洛杉矶：晴间多云

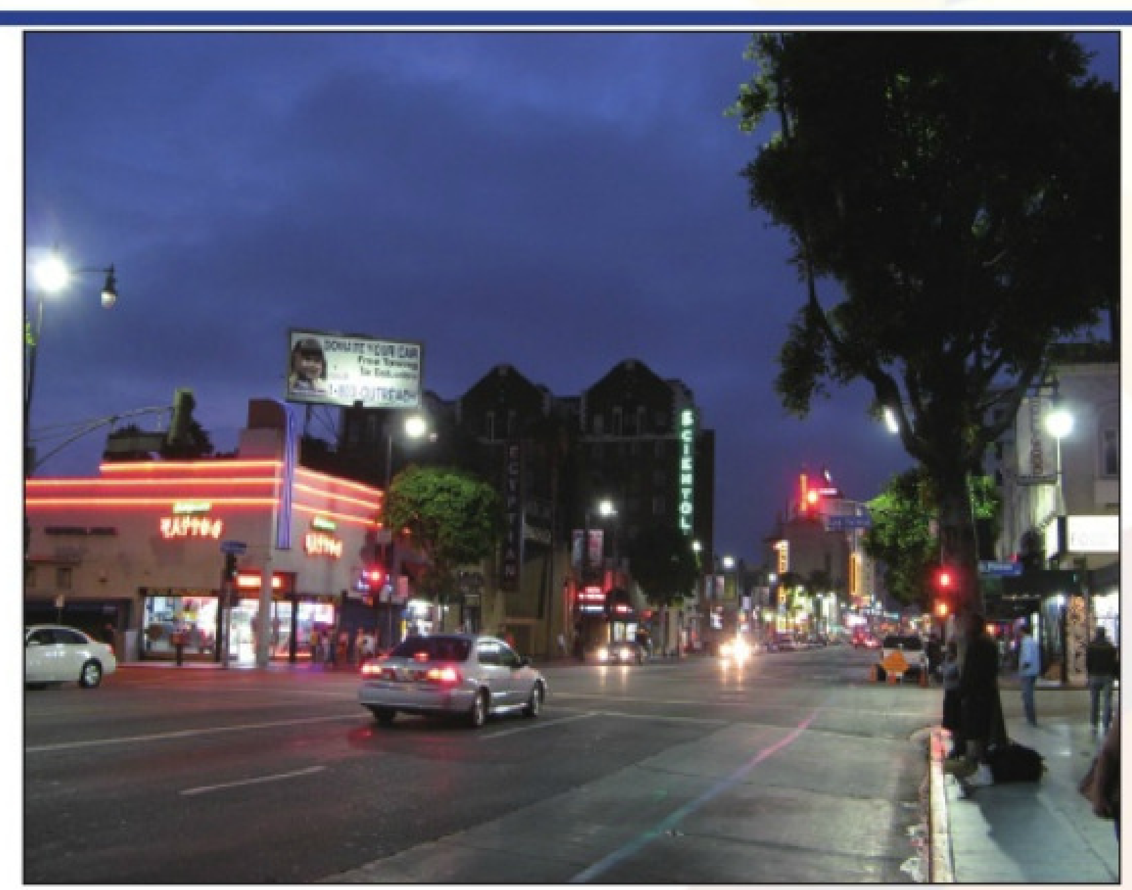
今天的日程是相当的紧凑：由于签证领取程序的变化，签证之后起第3个工作日也就是今天才能从签证处门口的邮局拿回护照，而记者预订的国际航班恰好就是今天中午的。于是，记者上午9点在邮局拿回护照，在周一工作日的交通



高峰中穿过拥挤的北京市区，匆匆赶往20多公里外的首都国际机场，中午12点就要起飞。不料，我们乘坐的韩亚航空经首尔转机前往洛杉矶的航班居然在首都机场晚点了1小时40分，而中途的转机时间本来就只有2个小时……当北京飞往首尔的OZ332航班降落在仁川国际机场时，已是当地时间下午4点15分（首尔时间比北京时间晚1小时），而要中转的OZ202航班在15分钟后就要起飞，转机简直是不可能完成的任务。难道我们的E3 2007之行从一开始就注定是如此的坎坷？当土豆背着厚重的行囊通过机场中转安检，气喘吁吁地赶到下一个登机口时，本已不抱什么希望，都准备找航空公司改签了，却发现这趟首尔飞往洛杉矶的航班居然也被延误了1小时，因此还没开始登机……我们这还是第一次为航班延误感到由衷的“惊喜”。10个多小时后，当我们乘坐的飞机降落在熟悉的洛杉矶国际机场（LAX）时，却还是当地时间7月9日正午，好在习惯于昼夜颠倒干活的大软记者们已对时差不太敏感了。因为签证下来太晚，已来不及在E3举办地Santa Monica订到合适的酒店，土豆决定前往上次曾住过的洛杉矶好莱坞地区附近的一所Motel（汽车旅馆）先过一宿。

由于2年前来机场接我们的热心留学生朋友已回国，这次只能自力更生前往旅馆了。一向对地理方位良好的土豆对洛杉矶的Metro（地铁及轻轨）系统记忆犹新，因此本着我们少花钱多办事、勤俭持家的一贯革命传统，决定坐地铁过去。排长队办完入境手续并取到行李，2个多小时后我们走出LAX的出口，在一位热心保安的指引下搭乘机场的免费穿梭巴士（G Shuttle）来到最近的“绿线（Green Line）”轻轨车站。从“绿线”转“蓝线”再转“红线”，土豆终于在太阳落山之前走出了好莱坞高地（Hollywood Highland）地铁站，穿过四五个街区来到Motel 6旅馆。虽然是当地的旅游旺季，而且没有事先预订，我们居然也很顺利地要到了一间阳光充沛的南向房间，人品真是不错！可惜旺季的房价每晚也上涨了十几美元……

收拾完行李，简单洗漱一下，下楼来到附近的好莱坞星光大道上，已是华灯初放……北京—首尔—洛杉矶，一日之内经过3个国家三大城市，经历13个多小时12 000多公里的飞行，我们再一次度过了长达39个小时的一天。



华灯初放的好莱坞大道



喜欢怀旧的土豆在洛杉矶的第一顿又是麦当劳，太没创意了。不过美国人也够“懒”的，好莱坞麦当劳店里的明星照片过了两年都一张没换



Motel 6连锁旅馆虽然规模小设施简单，但比较整洁，离车站和好莱坞地铁站也很近

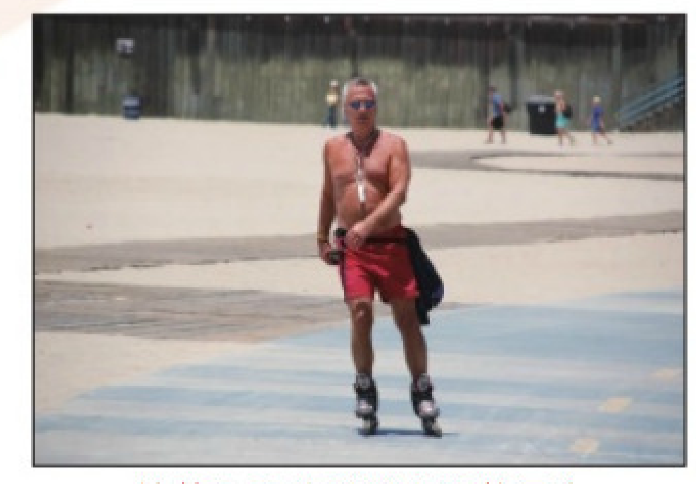


路上经过Pico轻轨站，又见我们熟悉的洛杉矶会展中心，可惜今年这里已不再是欢乐的游戏海洋

不知道美国人究竟是怎样处理免费与收费服务的关系。国内外许多机场里可免费使用的手推车，在洛杉矶国际机场居然要投币3美元才能拿到（要知道一张全洛杉矶的Metro地铁和公交当日通票才5美元），而从机场到几公里外轻轨站的穿梭巴士却是24小时免费服务的，且就算异常宽敞的巴士上只上了一位乘客，也是到点就开车。

7月10日 洛杉矶：晴间多云

在前往E3举办地之前，我们先来简要介绍一下圣·莫尼卡（Santa Monica）和今年E3的会议流程。位于美国西海岸的Santa Monica市是一座太平洋边的度假城市，西距洛杉矶市中心（Downtown）约25公里，距好莱坞地区约20公里。这里风景优美，气候宜人，是度假休闲的好地方。圣·莫尼卡海滩沿岸都是各种酒店和旅馆。离海岸不远的商业步行街Third Street的品牌服装店、家居用品店和3层楼高的书店都值得一看。在圣·莫尼卡十号公路尽头的突堤码头上，那里有个小得不能再小的游乐场，从很远就能看到彩灯闪烁的摩天轮。好几部美国电影都在这里取景。在游乐场边还有家名叫布巴·阿甘虾业公司（BUBBA GUMP SHRIMP Co.）的餐厅——没错，这就是电影《阿甘正传》的主题餐厅。BUBBA GUMP餐厅很好辨认，一上码头就能



挂着iPOD在沙滩上玩的男人

看到那个戴着高筒礼帽的卡通虾招牌。生铁在这天晚上专门去品尝了这家餐厅里3/4磅的黄油烹汁的指剥虾、奶油鲜蛤杂拌还有烤牛排配虾。美味！

好了，来说一下圣莫尼卡和E3有关的活动安排。今年的E3媒体及商务高峰论坛于7月11～13日举行，分为Confenrence（发布会及论坛）和展馆两部分。各大厂商的新闻发布会主要在Santa Monica滨海大道（Ocean Ave）的Fairmont Miramar hotel、Loews Santa Monica和Viceroy hotel等7座酒店内举行；E3主会场、组委会办公室和新闻中心均位于Fairmont Miramar酒店。由于展馆场地实在有限，许多厂商还在各大酒店租用大型会议室布置自己的小型展厅和新闻会客厅，为参展厂商和与会人士提供良好的交流与洽谈机会，并可以体验各种游戏试玩。受到邀请的媒体记者，免不了奔波之苦。

展馆部分则在位于Santa Monica市东北部的圣莫尼卡航空中心的Barker Hangar机库举办。这里的氛围更像是传统的E3，但规模与以前洛杉矶会展中心的三大展厅相比小了许多，而且不管是多么财大气粗的厂商，能获得的最大展位也只有20英尺×20英尺。

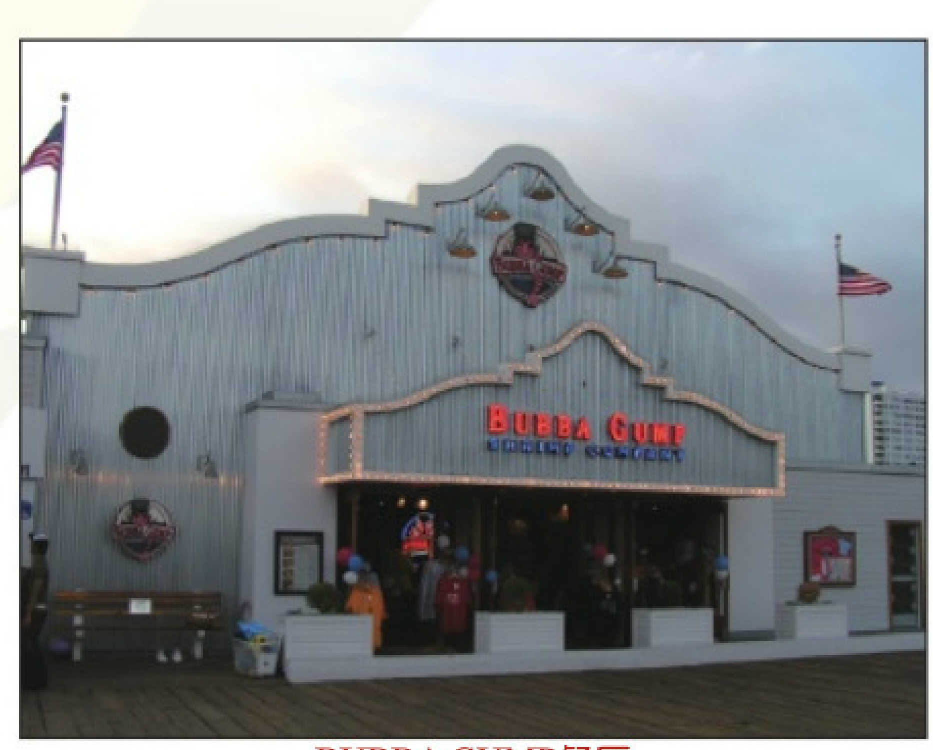
由于Santa Monica距我们所在的旅馆有20多公里，打车前往显然过于奢侈。好在洛杉矶运营Metro地铁的MTA公司出售Day Pass日票（记得两年前是3美元），可以不限次乘坐该公司所有的地铁、轻轨和巴士车。相比当地人的收入和消费水平，仅售



Santa Monica是一座风景迷人的海滨度假城市



Barker Hangar机库周围主要是用于小型个人飞机起降的机场



BUBBA GUMP餐厅

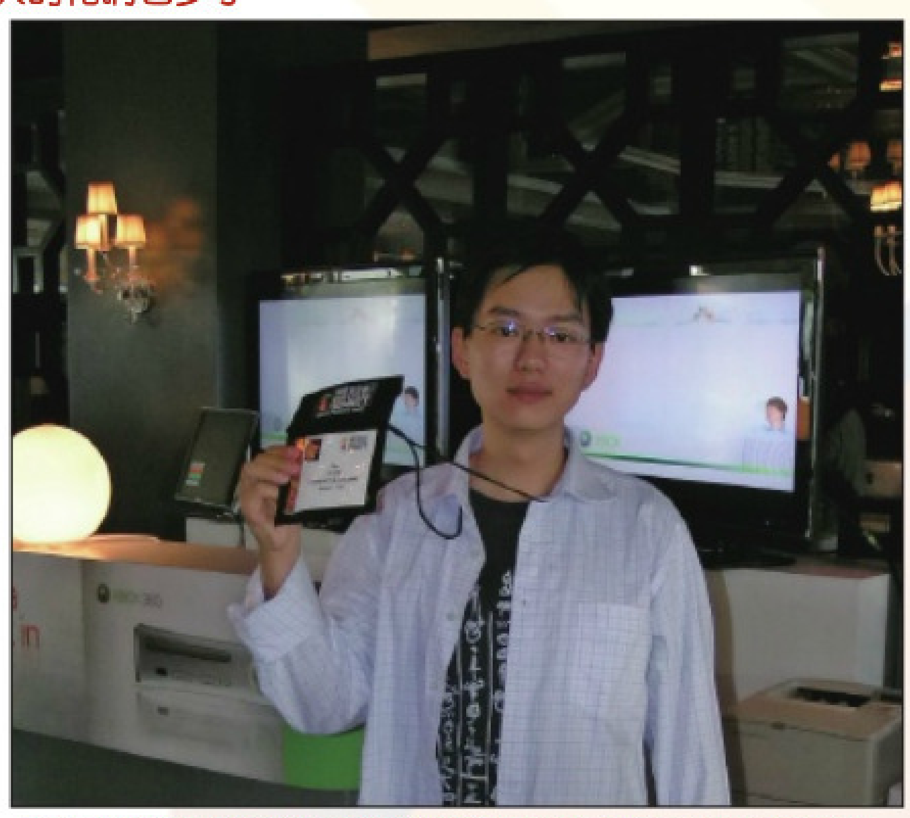


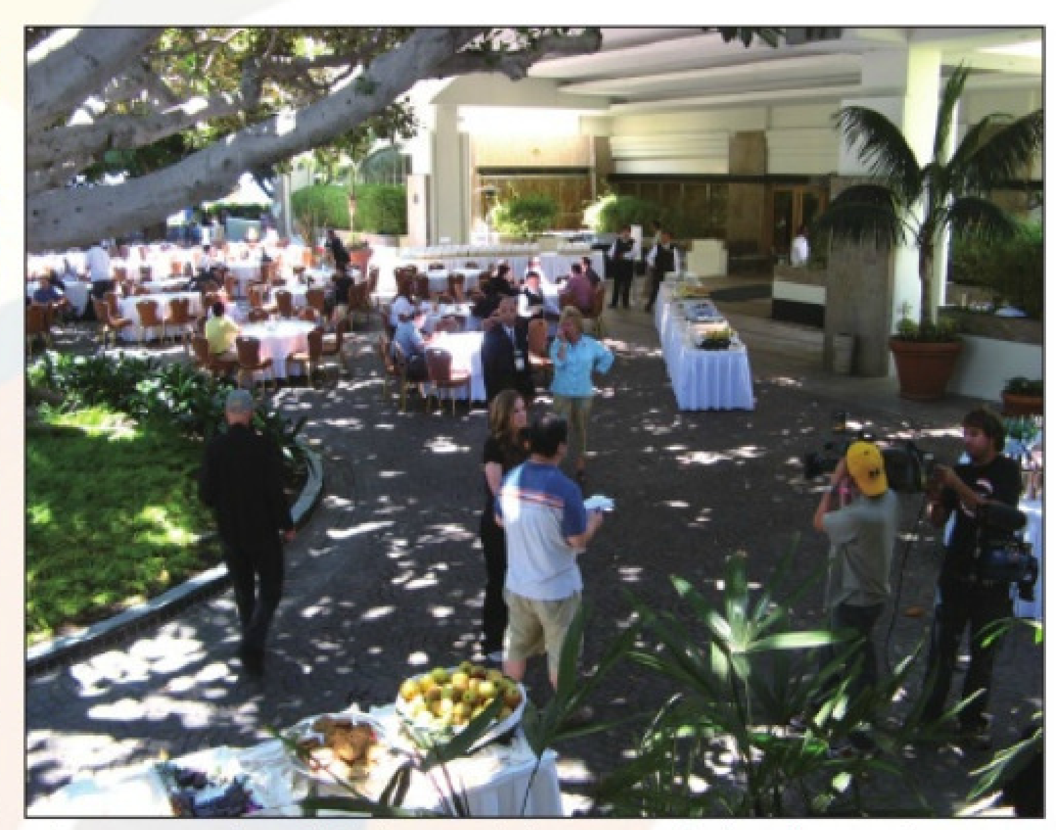
5美元的Day Pass车票真可谓是穷人的福音啊（要知道当地一瓶600ml的纯净水含税都得卖2美元）。土豆在会议开始前一天先乘公交车前往E3组委会所在的Fairmont酒店注册。经过近2小时的公交换乘后，土豆终于来到了美丽的Santa Monica海滨大道，并顺着地图找到了附近的Fairmont酒店。媒体注册过程相当简单：报名字和护照号码，站在那里傻傻地让工作人员拍一张大头照，就得到了一张印有照片、姓名和媒体名称的身份牌。尽管会议要第二天才开始，但Fairmont酒店附近已随处可见到挂着E3身份牌的展商工作人员和媒体记者，晚上E3组委会还在酒店花园内为与会者安排了简单的欢迎酒会。只可惜没有了往年热情的粉丝们，总觉得缺了些几分节日的气氛。


在飞机库里举办的集中展示，虽然场地缩小了不少，但往年那些讨厌的花哨也少了


每天拉着记者东奔西走的E3穿梭巴士




手中这张简单的纸质身份牌没有往年的PVC磁卡漂亮，却是记者进出各会场展馆的唯一通行证


谁说天下没有免费的午餐，今年E3就为参会者提供了午餐，还为媒体记者在2楼平台上提供了专门的餐厅，果然是人少好过年啊

7月11日 洛杉矶：晴

没想到7月份洛杉矶地区仍然相当凉爽，17～25度的气温与我们出发前北京30多度的闷热夏天相比，可谓是相当宜人。而今年的E3，也在加州灿烂的阳光下开幕了。

在昨天晚上，微软公司在圣莫尼卡中学的露天会场召开了一个长达2小时的盛大发布会，对其在Xbox 360上即将推出的重要作品以及未来的发展战略做了一次统一完整的表演。在这个媒体和业内人士云集的发布会上，微软充分调动起它强大的活动组织能力，在乐队荡气回肠的现场演奏中，会场中央的大银幕上出现了《光晕3》（Halo 3）深邃的星空画面，Xbox 360上各类游戏的画面在星空中集结。当一曲结束后，微软最帅的（现在只能说曾经是微软最帅的）老头彼得·摩尔现身会场。作了简短的开场白后，他拿起Xbox 360的外设吉他，与乐队一起玩起了摇滚乐，为Xbox 360上的重要作品、EA推出的音乐游戏ROCK BAND做起了广告。在介绍了最新的游戏后，彼得·摩尔通过大银幕介绍了微软主机Xbox 360和另两种主机PS3以及Wii的销售对比图。与Wii的280万台和PS3的140万台销售总量相比，Xbox 360以560万台的销售量占据了绝对的优势；其游戏软件的总销套数1810万，也超过了另两大主机的销售总和。


这么美丽的女制作人，真是……

在主打游戏的震撼视频之后，微软游戏事业部全球市场总监杰夫·拜尔（Jeff Bell），介绍了微软电影问答游戏《SCENE IT？》的最新手柄以及Xbox Live与各大影业公司的在线电影电视下载业务。

E3现场与对话

就像前面提到的那样，今年E3活动以发布会为主，因此3天的日程中倒有2天紧锣密鼓安排了一连串发布会，除了微软发布会在当地时间10号晚上提前举办外，其他会议都安排在11～12日。下面就让我们来看一下其他几个重要的展会及采访。

“帮助中国建立游戏市场生态产业链。”
——专访微软娱乐事业部罗伯特·J·巴赫



罗伯特·J·巴赫（Robert J Bach）是微软娱乐产品方面的最高领导，他的职责包括通过微软的娱乐和移动平台指导软件、服务和硬件革新，并将成果通过零售商和合作伙伴推向市场。他1988年加入微软，此前担任过摩根·斯坦利公司的金融分析师，目前兼职于美国男孩女孩俱乐部的董事会，同时还是娱乐软件协会的主席。2007年7月10日下午4点，在圣莫尼卡市Viceroy酒店的一个套间里，本刊记者采访了他。这也是国内平媒第一次与微软娱乐高层进行直接接触。

大众软件：你们有Xbox，有Games for Windows，你们是不是还有向掌机方向发展的计划呢？

巴赫：对于掌机游戏，微软一直在关注和探索这个领域，但还没有找到一个合适的发展模式，所以现阶段微软还没有考虑向这个方向发展。我们现在主要是倾注全部的资源来发展Xbox 360和Xbox Live平台以及Game for Windows。

大众软件：Xbox第一代和Xbox 360在中国有多少用户？这些用户可能不是通过正规销售渠道购买的主机，但那也是来自微软的产品，微软如何提供维修保证？Xbox Live怎么保证用户的ID身份？

巴赫：这里是GfK公司截至2007年5月的一份市场调查报告。尽管该报告只覆盖了北京、上海、广州、成都、沈阳、武汉以及西安7个城市，但是可以作为你们的参考。

	公司	品牌/型号	销售利润(千元)	市场份额(07年5月)	单机销量	主机份额(07年5月)	零售均价
家用游戏机	微软	Xbox 360	14 149	35.6%	5 287	24.1%	2 676
	索尼	PS2	12 429	31.2%	11 339	51.7%	1 096
	任天堂	Wii	8 812	22.2%	4 247	19.4%	2 075
	索尼	PS3 (60GB)	3 495	8.8%	821	3.7%	4 258
	索尼	PS3 (20GB)	904	2.3%	243	1.1%	3 722
	索尼	PS1	0.6	0.0%	2	0.0%	280

对于第二个问题，我们希望给所有的中国用户提供一个很好的游戏体验。我们现在能够做的，就是尽我们最大的努力寻求与中国政府合作。但目前，我们还没有一个非常好的解决方案。对于微软来讲，我们非常看重知识产权的保护。如果用户是从一些不正规的渠道购买到游戏主机，为了尊重知识产权，从微软的角度来讲，我们也没有办法为这些用户提供服务。

大众软件：您在接受美国媒体的采访时曾说到，您认为现在任天堂在游戏内容方面比索尼公司要强。另外，这3个公司的主机在竞争过程中，会有很多变化，所以想请您预测一下3个公司的未来发展态势。

巴赫：想澄清一点，我没有说过任天堂比索尼更好，只是说在日本Wii的表现要比PS3好。任天堂的Wii和索尼的PS3是针对不同的消费者，而且产品也是完全不同的，所以很难把这2种机器放在一起来比较。对于微软来讲，Xbox 360在全球范围内最大的竞争还是会发生在Xbox 360和PS3之间。我们的竞争对手主要是索尼PS3，当然也会和任天堂有一些竞争。但是话说回来，游戏机行业是一个高投入的行业，不是所有人都可以进入这个行业做生意的。我们认为不会有第4个公司会进入这个行业。

大众软件：从全球来看，您认为游戏机市场目前还是有很大发展空间，还是已经进入了抢占份额的时代？

巴赫：我们把全球市场划分为几个区域，北美、欧洲（包括澳大利亚）、日本以及剩下的亚洲市场。这4个区域最大的不同就是在游戏内容上面：美国人



女孩们在试玩Xbox 360





这是记者生铁的手，它在玩“SCENE IT？”

喜欢玩的游戏都是体育类的、动作类的；在日本大家喜欢玩角色扮演类的游戏；在亚洲地区，大家很多时候玩的是在线PC游戏；在欧洲，游戏的种类和美国相同，但是在具体内容上有很大的不同。比如体育类，欧洲人喜欢玩赛车游戏。所以我认为发展空间还是很大。

大众软件：目前Xbox 360和PS3的竞争也是HD DVD和蓝光之间的竞争，您怎么看待这种竞争？

巴赫：首先，我认为HD DVD和蓝光之间的竞争不是最根本的问题。最根本的是我们和PS3之间谁能做出更好的游戏，谁可以最好地提供在线服务。Xbox 360是给消费者一个选择。如果你家里是高清电视，那可以选择用HD DVD。PS3和我们的完全不一样，它的蓝光是嵌入式的，所以对于消费者来讲并没有选择。

大众软件：今年6月，微软在成都宣布与中国政府合作成立一个视频游戏研发机构——“微软游戏技术平台”，能就这个事情谈一下么？

巴赫：我们最主要的目的是想帮助中国建立一个非常完善的游戏市场生态产业链。这个平台可以为广大的开发商提供很好的培训项目，帮助他们开发适合中国消费者的游戏。我们现在已知的已经有6家公司在我们的这个平台工作，而且到年底会有7款游戏的雏形出来。

“我们要做的是市场的领航者，而不是占领者。”——专访微软娱乐事业部彼得·摩尔



同样在Viceroy酒店，微软娱乐产品事业部副总裁彼得·摩尔也接受了我们的采访。这位经常有出位表现的先生，可以说是微软娱乐产品事业部的形象代言人。在E3会展召开的3天里，他接受了媒体的轮番采访，并一直保持了很友好配合的姿态。在接受我们本次采访后一周，他从微软离职了。

大众软件：如果“三红”的问题发生在索尼身上，您认为他们会怎么做？

摩尔：我们不会就这个问题给出任何意见。从自身来讲，我们会尽力把我们应该做的事情做好。硬件产品的设计生产是一个非常复杂的流程，中间难免会出问题。我认为我们更应该尽我们的努力来服务于消费者。

大众软件：Xbox 360是一个非常专业的游戏主机，同时微软又希望通过它来发展全家人娱乐，是吗？

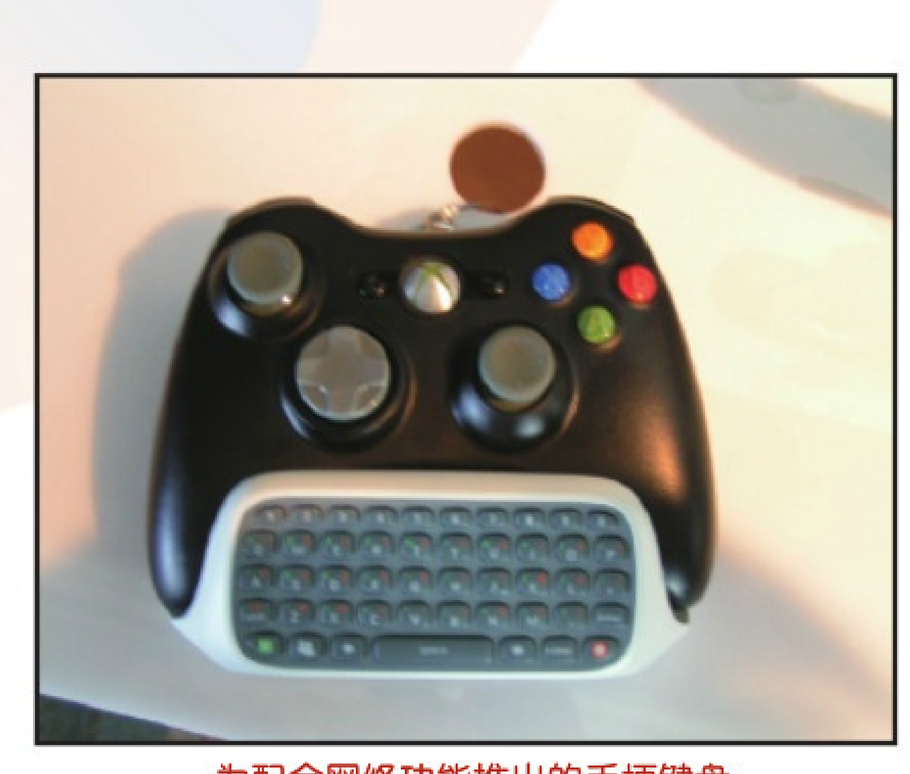
摩尔：从我们的角度来讲，我们不会考虑有多少游戏会卖给大众消费者，有多少会卖给真正的玩家。我们会让消费者自己来决定，让市场来决定。今年是Xbox 360上市以来第三个销售旺季了。从目前来看，我们很看重我们的忠实的玩家，因为毕竟这一部分玩家对我们来讲是最有价值的。今年我们将为更广层面的消费者开发游戏，最终我们的目的是让我们的产品服务到更多的用户。

大众软件：世嘉公司的硬件发展一直不太成功，而在软件领域又很不错，您怎么看待这家公司？

摩尔：世嘉从一个做硬件的公司转型到一个做软件的公司，能够如今天这样在市场上具有强大竞争力，成为索尼和任天堂的软件合作伙伴，他们的努力是非常成功的，同时他们遇到的挑战也非常大。另外，世嘉在日本以外市场的并购是做得非常成功的。他们在欧洲买了游戏开发工作室，并开发一些欧洲消费者喜欢玩的游戏，这一点使得他们在游戏开发市场上取得很大的成功。

大众软件：游戏主机赔钱卖的情况在游戏行业是不是一个普遍的规则？

摩尔：目前微软、索尼和任天堂都是这样做的。在最初的一年到两年，我们卖硬件，建立硬件在家庭里的占有率。当硬件在市场上的保有率达到一定的程度时，就可以不停地卖软件。其实，我们的利润是来自于软件。就像男士剃须刀一样，其实刀架是很便宜的，但是如果每天都使用，就要花很多钱去买刀片。硬件的制作成本是非常高的，如果在一到两年，你卖的价格非常高的话，就很难在市场上达到一定的保有量。没有保有量的话，未来的软件销售就非常困难，比如索尼。索尼的制作成本是非常高的，因为有蓝光技术在里面。在美国市场，索尼的一台机器大概要卖到500美金，但任天堂卖249美金，我们是299和399两种。所以到今天，索尼在美国市场还是第三位。


为配合网络功能推出的手柄键盘

大众软件：微软在软件领域是具有绝对地位的系统软件集成商，在未来微软是否也将占据游戏行业的绝对市场份额？

摩尔：我们要做的是市场的领航者，而不是占领者。我们工作的目的要为消费者创造价值，为我们的股东创造价值，这才是我们想做的。

大众软件：E3现在的规模在缩小，开展会的时候也只是三大主机厂商，PC

在里面占有的比例也非常小。通过E3的“瘦身”，是不是反映了这个行业一个深度的变化，还是说开发商不想在展会上花很多的成本？

摩尔：过去所有的参展商，像微软为了准备E3，通常会花上亿美金。如果我们把这些钱花在制作游戏上的话，对整个行业的发展会更加有用。从现在到圣诞节这段期间，将是整个游戏行业最繁荣的一个时期。主要原因包括：微软、任天堂和索尼的视频游戏库存量已经达到了一个很好的规模；微软会发布像“光环3”这样的大作，并且整个PC行业是在增长的阶段。

大众软件：Xbox 360进入中国市场还没有一个明确的时间表，那任天堂可能在内地已经有了一个很明确的时间表，可能最快年底就能在中国上市。微软如何看待竞争对手先进入市场这个问题？

摩尔：我们对中国市场一直充满信心，我们相信我们的硬件产品，比如Xbox 360，特别是Xbox Live，在中国市场会有非常大的发展潜力。但是我们更理解中国的政策，致力于和中国政府紧密合作。我们在成都的项目启动至今已经有2年了，我们希望在今后的5年内有更大的进展。



拿本大软，合个影


坂口博信，现在已效力微软


游戏外设层出不穷


彼得·摩尔总是要在公开场合露一手



PSP与PS3的舞台——SCE索尼娱乐发布会

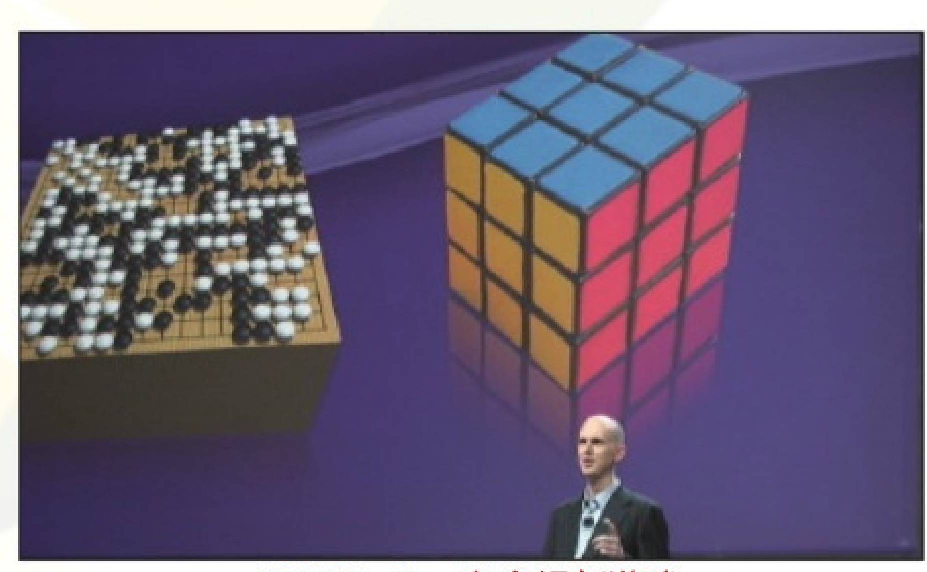
7月11日，E3 2007正式开始的第一天上午11点半，索尼娱乐公司举办了专场新闻发布会，这场会议的主要关注点都在基于索尼游戏机平台的各种原创新游戏。

首先，索尼娱乐北美区总裁Jack Tretton上台，亲自展示了SCE版的“第二人生”——PS3平台的“Home”。我们在现场可同时分别看到真实的Jack和一个虚拟的Jack。Tretton还为观众展示了即将在北美上市的80GB版PS3，并再次确认了60GB版降价100美元的消息。他还宣布索尼这个财政年度即将推出的140款PSP平台新游戏，包括《寂静岭——起源》（Silent Hill Origins）、《NBA08》、《反重力赛车》等。接下来激动人心的时刻到了，接替久多良木健的新任SCE总裁平井一夫登台，发布了新的PSP游戏机。据平井一夫介绍，与之前的版本相比，新PSP厚度要薄上19%，重量减轻了33%，电池寿命更长久，而更令人期待的是它增加了视频输出功能，这对于包括中国在内的广大PSP玩家来说实在是个大好消息。据悉新PSP将从今年9月起开始在北美地区发售。



《寂静岭》系列也是记者的最爱

在发布新PSP之后，索尼介绍了一款令人惊奇的PSP平台游戏大作——由卢卡斯公司制作的《星球大战前线——叛变的军团》（Star Wars Battlefront Renegade Squadron），这也将是PSP星球大战限量版的一款捆绑游戏，看来新PSP将在新的一年中大有作为。最后，SCE公司软件研发负责人的Phil Harrison介绍了PS3平台的各款新游戏，其中最令人兴奋的大作是《杀戮地带2》（Kill Zone 2）。而此时又一位特别嘉宾登场了，他就是Konami公司的小岛秀夫。他演示了《合金装备4——爱国者之枪》（Metal Gear Solid 4：Guns of the Patriots）的新片段，所有画面都基于真实的游戏场景，而不仅仅是CG画面。要知道，过去PS3的新游戏Ninja Gaiden Zigma（忍者龙剑传）的画面已够令人吃惊了，而《合金装备4》的效果看上去还要高出一筹。看来PS3的拥有者将有望在未来数年中享受到非凡的画面和游戏乐趣。

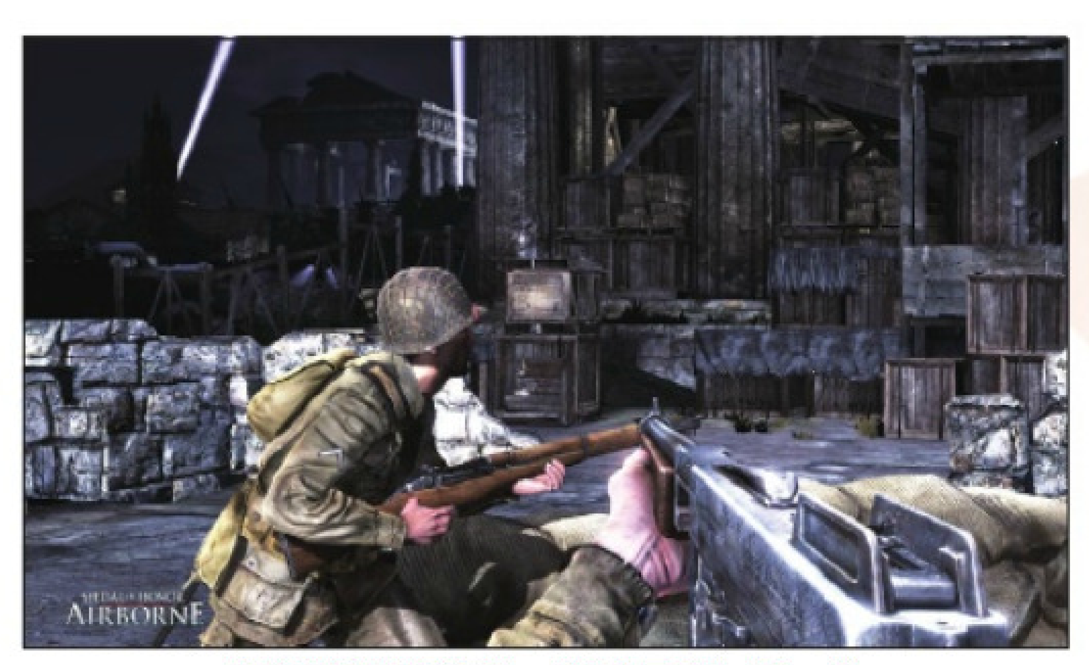

Phil Harrison在介绍新游戏

主攻游戏机平台——EA发布会


新一代《极品飞车》的画面甚至超过了早年作品的CG动画效果

作为目前全球最大的游戏开发及发行商，展会第一天——11日下午2点在E3主会场Fairmont酒店举行的EA公司发布会备受关注。由于位于新闻中心内的Starlight Ballroom会议室规模有限，只有预约者才能进入现场，因此E3组委会还在2楼的Veranda房间等地安排了大屏幕电视直播。EA虽然每年都会在E3上发布许多PC游戏大作，这次发布会上主推的却是Wii、NDS等游戏机平台的新作。EA负责益智迷你游戏开发的高级主管Kathy Vrabeck表示，EA希望将游戏带给家庭中的每一个成员，包括老人、儿童和中年人，而不仅仅是那些过去被认为是主流的青少年玩家，而游戏机尤其是强调体验的Wii和NDS平台能很好地完成这样的任务。从这一角度来说，EA公司未来将与任天堂展开更紧密的合作。

值得关注的是，EA在发布会上首先展示的是Pogo.com，这是EA近年来着力打造的一个在线休闲和网络游戏社区。目前Pogo.com北美网站是北美最受欢迎的游戏网站，拥有650万注册用户，其中近一半是30岁以上的女性。据悉EA不久将把Pogo.com推向中国市场，同时推出一系列有本土特色的原创网络休闲游戏，包括“摩登斗地主”“泡泡球”“疯狂农庄”“魔法石对战”等，并提供了独特全面的奖励机制和礼品。接下来EA展示了Wii平台的几款游戏，包括歌唱游戏《劲舞狂歌》、Smarty Pants、《摇滚乐团》等，并与好莱坞大导演斯皮尔·伯格合作开发了一款以敲砖块为主题的迷你游戏合集。另外《劲舞狂歌》支持特别的3D显示模式，可通过专门的3D眼镜感受到特殊效果。



这个游戏其实要比《使命召唤》好一些

另一方面，手机平台同样是EA近年来关注的重点，EA在会议现场用视频展示了手机版《俄罗斯方块》《NBA Live 08》《麦登橄榄球》《裂变危机》等游戏的画面。同时EA在自己租用的小型展厅中也特别开辟了手机游戏专区，供参观者现场体验。

与发布会上云集的Wii平台作品相比，EA在Le Merigot酒店布置的小型展厅和Barker Hangar机库里的展台则更专注于Xbox、PC及手机游戏。记者在这里见到了正在开发中的下一代极品飞车游戏——Need For Speed：ProStreet。据现场的NFS开发人员介绍，这一代NFS游戏中的比赛将全部在白天举行，但没有天气效果（全部是晴天）。游戏在一定程度上减弱了速度感，而加强了拟真度；游戏中对赛车引入了真实的碰撞和损坏效果，碰撞甚至会破坏底盘和引发赛车着火烧毁。开发人员特别强调了这一代游戏的Legal（合法性）特点，游戏者将在源自北美、欧洲和亚洲（主要是日本，目前没有考虑加入中国场景）真实场景的封闭式赛道中比赛，无自由漫游和街头比赛，所有赛事无限制、合法化，且不会出现民用车辆和警车。从现场画面看，这款游戏非常强调各种烟雾特效。开发人员演示了操控赛车“烧胎”的玩法，玩家可通过磨损轮胎产生烟雾来影响后面对手的视线。该游戏仍然会有一定故事情节，澳大利亚名模Krystal Forscutt将扮演游戏中的一位女主角。Need For Speed：ProStreet将于今年11月发售，据介绍游戏中将出现28个品牌的50多辆赛车，但可惜这一代中仍不会出现许多爱好者喜欢的法拉利跑车。



NFS开发人员正在讲解游戏特性

EA在展厅内介绍的另一款大作是《荣誉勋章：空降部队》，其主要新特色是玩家可操纵角色在任意地点降落并开始任务。该游戏我们过去在“前线地带”中做过前瞻，这里不再详细介绍。

《雷神战争》与《使命召唤4》——Activision发布会



枪炮与玫瑰乐队的SLASH！堪称本届E3最不可思议的神秘嘉宾

Activision公司的新闻发布会安排在11日下午3点半召开，紧接在EA发布会之后，地点同样在新闻中心内的Starlight Ballroom。由于发布会长达一个多小时，为活跃会场气氛，Activision邀请了美国著名搞笑艺人Jamie Kennedy（杰米·肯尼迪）作为嘉宾主持。会上公布了Activision公司即将在今年底之前上市的主要游戏，包括《使命召唤4——现代战争》（Call of Duty 4：Modern Warfare）、《蜘蛛侠资料片》（Spiderman：Friend or Foe）、《雷神战争》（Enemy Territory：Quake Wars）、《吉他英雄Ⅲ》（Guitar HeroⅢ）等。

Activision主管游戏发行的高级副总裁Robin Kaminsky上台总结了该公司近几年通过《使命召唤》和《吉他英雄》系列所取得的业绩，他表示索尼PS3、任天堂Wii和NDS等主机平台的成功将有助于游戏开发商制作出更多新概念的产品。会上首先展示了滑板游戏《托尼·霍克练习场》，并请该游戏代言人托尼·霍克对游戏进行了分析点评。游戏提供了视频编辑模式，可记录游戏视频，玩家可将自己的滑行录像上传到Xbox Live上与好友分享。接着Activision演示了根据同名卡通片改编的《蜜蜂总动员》，开发人员与拍摄《蜜蜂总动员》的DreamWorks公司进行了深入合作。

之后演示的大作是备受关注的《雷神战争》，会上演示了一段Xbox 360版的画面，基于DOOM 3引擎的画面质量自然是相当精美。这个游戏强调的是在游戏过程中玩家随时随地接受新任务并按自己方式完成它的特点。Call of Duty 4是我们关注的另一大作，主持人请出了该游戏的军事顾问Hank Kersey和Grant Collier，并“无奈”地在军事顾问的指挥下做起军人经常训练的俯卧撑。接下来游戏开发者和顾问一起探讨了该系列从二战主题向现代战争背景的过渡及武器平衡性方面的问题，并播放了多段气势恢弘的游戏战争场景影像。

Activision最后演示的是音乐游戏《吉他英雄Ⅲ》，该游戏代言人——“枪炮与玫瑰”乐队吉他手Slash的出现引发了在场乐迷们的一阵掌声。

另外，Activision在其单独租用的小型展厅中演示了一款由Funcom公司开发的MMORPG网络游戏Age of Conan：Hyborian Adventures。游戏背景是一个虚构的充满冷兵器和魔法的时代Hyborian Age，战斗风格颇为血腥，开发人员在介绍中也有意强调了这一点。这款游戏支持DX10，并为Windows Vista系统做了优化，据悉它将在今年第4季度上市，并有可能在中国市场寻找合作伙伴。



要想开发游戏，先做俯卧撑



“两只小蜜蜂呀，飞在花丛中呀……”



E3总结与展望

在截稿前，我们得到了由多家业内媒体评选出最有权威性的E3奖项“游戏评论家大奖”。



2007 E3获奖名单

■ 最佳表扬奖
《摇滚乐团》（Rock Band）

■ 最佳原创奖
《小小大星球》（Little Big Planet）

■ 最佳电视游戏奖
《大规模效应》（Mass Effect）

■ 最佳电脑游戏
《孤岛危机》（Crysis）

■ 最佳掌上游戏
《塞尔达传说——幻影沙漏》
（The Legend of Zelda: Phantom Hourglass）

■ 最佳硬件设备
摇滚乐团吉他操作杆
（Rock Band Instruments）

■ 最佳动作游戏
《使命召唤4》（Call of Duty 4）

■ 最佳冒险游戏
《生化冲击》（Bioshock）

■ 最佳角色扮演游戏
《大规模效应》（Mass Effect）

■ 最佳竞速游戏
《横冲直撞——天堂》（Burnout Paradise）

■ 最佳体育游戏
《疯狂美式橄榄球08》（Madden NFL 08）

■ 最佳格斗游戏
《VR战士5》（Virtua Fighter 5）

■ 最佳策略游戏
《冲突世界》（World in Conflict）

■ 最佳家庭游戏
《摇滚乐团》（Rock Band）

■ 最佳联线多人游戏
《光晕3》（Halo 3）

■ 图像特别表现奖
《杀戮地带2》（Killzone 2）



参与评奖的媒体

无论是从这一获奖名单上来看，还是从这次E3的观感来说，游戏业的发展依然是乐观的。在获奖的作品中，我们依然能看到《摇滚乐团》和《小小大星球》这样富有活力充满创意的作品。被担心炒冷饭的续作《使命召唤4》和《VR战士5》，借助更先进的硬件技术以及软件开发人员的努力，依然焕发出了新的青春。《使命召唤4》在E3上播出的演示动画所勾画出的冷酷感和肃杀感，令人过目难忘。而《光晕3》强大的联线对战功能、360度全即时的战术观摩录像为对战游戏的拓展做出了新的推动。在掌机平台上新推出的充满惊竦感的《寂静岭——起源》（Silent Hill Origins）和集合多种刺激元素的动作游戏《武力追击》（Pursuit Force）等作品则又进一步挖掘了掌机的设计思路。

这些都使人们普遍对游戏产业的工业化以及设计灵感匮乏的担心显得有些杞人忧天。而另一方面，我们也发现，虽然Wii受到了热烈的追捧，但是游戏软件方面的设计仍需进一步发展，在获奖作品中，Wii平台上的作品几乎没有。

新的E3，虽然规模缩减，但并没有使我们感到萧条。它少了Show Girls，少了摩肩接踵的看热闹的人，少了会场里略显得有点低俗的现场娱乐节目，但它更加务实，更“像”一个专业的、商业的展会。从这个角度而言，我们对电子游戏这个产业的未来，仍旧充满无限期待。

明年，我们还要来E3。P

感谢佳能公司提供摄影设备支持。



香港电玩展浮光掠影

■北京 commando

2007年7月27日，第4届香港电玩展在香港会展中心开幕。作为我国香港特别行政区的游戏展览，和第4届香港电玩展同时举办的还有香港第9届动漫节。动漫游戏，本来就是年轻人喜欢的玩意，放在一起也属正常。今年的东京电玩展也要把游戏和动漫、电影都掺和在一起展览，看来大杂烩式的展览似乎是个趋势。

香港有很多地方有点类似东京，比如说在地铁里经常可以遇到手持NDS对着屏幕聚精会神的乘客，其中女孩占的比例还不小，这一点和东京实在非常相似。唯一的区别是香港同胞们似乎也喜欢使用烧录卡——凡是我见到年龄在15岁以上的NDS玩家，大部分人游戏机里插的都是烧录卡，实在是颇有意思的一件事情。

说回到这次展览吧。香港电玩展虽然不及ChinaJoy那般盛大，但亦有其自身的独特性，细细琢磨下来，也颇为有趣。本刊记者采访了这次展会，因为游戏展本身新东西不多，所以来个半看图半说话，大家随着我的镜头任意游走一番便好。

越夜越美丽

本次展会提出的口号是“越夜越精彩”，主办方把展会的开放时间延长到晚上11点30分，其间还辅以歌舞表演，时间越晚，表演越精彩，故有此说。我得说，开到这么晚的展会还是挺少见的。虽然有过不少参与展会的经验，但当我看到长长的人流从地铁站一直排到会展中心入口的时候还是被震撼了一下子。香港电玩展不同于几大游戏展，在世界范围内的影响力并不高，所以也就很难想象有来自其他城市的参观者。这么看来，香港本地青少年对这个展会还真是颇为关注。

整个展览占用了香港会展中心的一个厅，游戏厂商和动漫厂商之间也没什么区分，只是粗略地划成几块，再加上一些卖玩具周边的摊位，一起挤了个满满当当。反正动漫游戏不分家，大家挨个看下来就是了。



这张照片是晚上10点拍摄的，看展会上的人仍然这么多，而且活动也搞得如火如荼，只是听起来这么晚去看游戏展，感觉有些奇怪。



当然，这个展览的另一大重头就是动漫产品。

交易区

在动漫游戏展开幕当天，一些新闻媒体就在报导中质疑，认为展会内有太多卖东西的摊位，几乎变成了动漫游戏商品交易会。进去一看，还真是如此，除了几个展位老老实实展示游戏之外，大部分摊位都摆出一大票商品供人选购。出版社卖自己的漫画自不必说，还有一些摊位似乎摆明了就是来卖玩具的，比如乐高。

乐高占据了会场最中心的一块位置，搭起了一个积木城堡，里面密密麻麻全是玩具，排队购买的参展者也绕着这个城堡转了几圈，看上去生意很兴隆。

除此之外，会场里还时不时能看到卖模型、手办、绘画工具之类的摊位，一个个看起来都是收获颇丰的样子，这或许算是香港动漫游戏展的独有特色吧……



除了有图书的展览之外，更多的展位被用来卖东西了。



琳琅满目的商品，看上去很是不错，而且展览里还有一大堆所谓 电玩展限定版 引得大批参展者排长队去购买。

游戏区

必须承认，这个游戏展比起东京电玩展或是E3来说着实小了点儿。参与展览的游戏公司不多，也没什么有影响力的新游戏会选择在香港电玩展上推出。

微软仍然是这次电玩展的主角之一，看起来他们对Xbox 360的推广还真是挺上心，包了一块大场子，布置风格和去年的东京电玩展有些类似，里面摆了不少展示机让参展者随便玩耍，还有一大片场地让玩家做公开对战之用。那里人头攒动，我实在挤不进去，但观战者的欢呼却时常响彻全场，听上去颇为热闹。

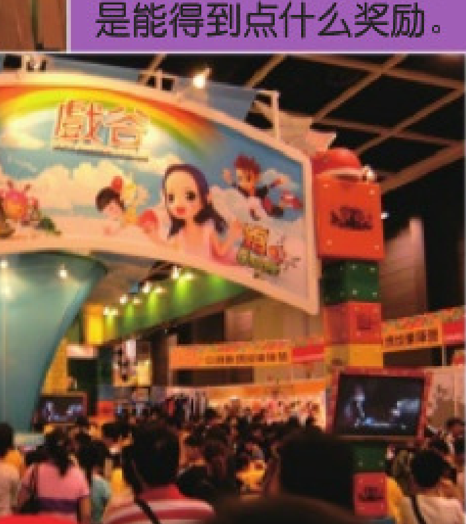
另一个大牌参展单位就是三星，由三星公司赞助的WCG 2007年香港区预选赛就将在这里展开。我得说，在这么嘈杂的环境下搞电子竞技比赛，对选手的定力似乎要求有点高。

除此之外，参加本次电玩展的游戏公司还有Gameone、U1、天朝数码、火狗工房、戏谷等。不过他们的展位规模都不算太大，吸引的参观者和那些动漫展位比起来也算不上多，但不管怎么说，总聊胜于无吧。



三星赞助的WCG 2007香港区比赛就在这里举办，可惜记者没有看到比赛现场。不过想来竞赛环境也说不上好吧……


微软的展台是整个展会中最吸引人的地方，除了一批即将推出的新游戏外，还有现场连线比赛。不知道胜利者是不是能得到点什么奖励。


戏谷的游戏展台在本次展会中还算引人注目，主要展出的游戏是两款网络游戏，参观者也不少。

COSPLAY

Cosplay和动漫游戏展几乎是并生的，动漫游戏展就是Cosplay爱好者的节日，是他们狂欢的日子，你基本不可能找到一个没有Cosplay爱好者的游戏展。

在香港也是一样，展馆内是厂商的地盘，展馆外就是Cosplay爱好者的地盘了。粗略估计了一下，在我去采访的2天里，少说也得有超过1000个Cosplay爱好者在这里集结，他们享受着众人的目光和相机镜头，时不时还自娱自乐互相拍摄一下，看起来心态十分上等。第一天采访结束的时候，我和一队具有专业水准的《星球大战》帝国克隆士兵擦肩而过，只恨当时相机电池没电无法拍下，令我遗憾不已。


很好，很强大，看上去就一身正气的Cosplay


很上等的机器人，可是为什么不是变形金刚呢？


马里奥、路易和另外一只奇怪的兔子


“无双”系列是Cosplay爱好者不可缺少的必修课程



杨丽娟事件引发的心理健康热
——心理健康辅导网站巡礼

■ 北京 青枚





自打天气回暖，大大小小的事情就跟北京路边的野花一样一茬接一茬往外冒。先是有杨丽娟同学（图1）为追星逼死老父后仍然痴心不改求见偶像，母女滞留香港迟迟不返，让人不禁怀疑他们这一家人到底是怎么想的。没错，咱们老百姓听了杨丽娟的事儿都难免嘀咕一句：有毛病。

哪里有毛病？有人会说是脑子，有人会说是心里，其实按照标准的说法是心理失衡。

比杨丽娟同学更出风头的是海淀艺术学校那几个上窜下跳把老师当猴子耍的孩子（图2）。网友们更多表现出来的是愤慨，央视的采访倒是更深入地发掘出一些值得咀嚼的东西，比如其中一个孩子的一篇博客文章中提及了作为艺校学生对于未来的彷徨和或多或少自暴自弃的想法。也许在谴责这些小孩行为质疑学校管理的同时，从心理层面关心他们的苦恼化解他们的困惑才是治本的方法。

6月的热浪带来的是一年一度的高考（图3），家有考生简直就成了《家有儿女》的番外篇。一家老小围着烤鸭同学嘘寒问暖，捧在手里怕碎了含在嘴里怕化了，殊不知大人紧张，烤鸭们更紧张，6个大人（爸爸妈妈姥姥姥爷爷爷奶奶）的紧张还有学校老师的压力统统施加在小家伙一个人身上，可怜的烤鸭身处的就不仅仅是果木挂炉，那简直是高压锅。为了不让外焦里嫩的烤鸭变成了连骨头带肉烂成一团的香酥鸭，考生心理辅导和家长心理辅导的重要性简直是等量齐观。





赣州一中召集高三学生进行考前心理辅导

套句俗话，现代人生活压力越来越大，尤其是青少年们，一方面面对着生理上的巨大变化，一方面是铺天盖地各种补习班（图4）考试练习题等来自学校的额外的压力（不厚道地说一句，大人们上班超过8个小时还有个加班工资呢，凭什么小孩们就只能一周只休息半天还要被家里大人耳提面命好好学习？），更加上初萌的情感、对未来人生的选择规划，等等等等，不一而足（图5）。

目前国内网络心理辅导总体来说还是比较落后的，这主要体现在下面几个方面：

一是缺少一个真正权威的心理辅导门户网站。我们听歌会去九天，下载软件会去天空或华军，看小说去起点看八卦去天涯，甚至算命看星座都有专门可去的地方，但谁能知道想要解决心理问题该去找谁呢？

二是现存的这些心理辅导都不约而同有一个问题，就

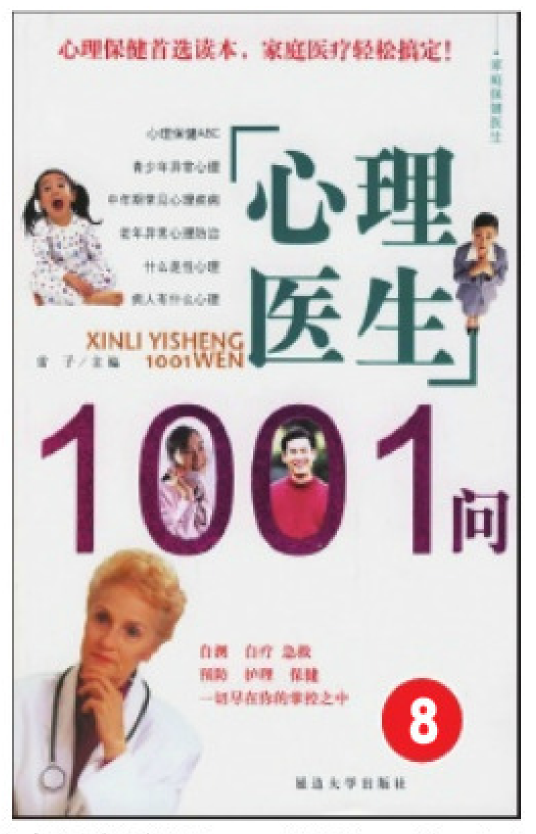
是无法让在线咨询达到真正的面对面咨询的效果（图6），毕竟心理医生跟需要望闻问切的中医差不多，除了询问之外，还要观察咨询者的小动作来进行分析。而且通过键盘敲出来的字多少是经过大脑组织的，这个过程就令谈话内容中原始的潜意识信息流失了不少，也会影响咨询师的判断（图7）。

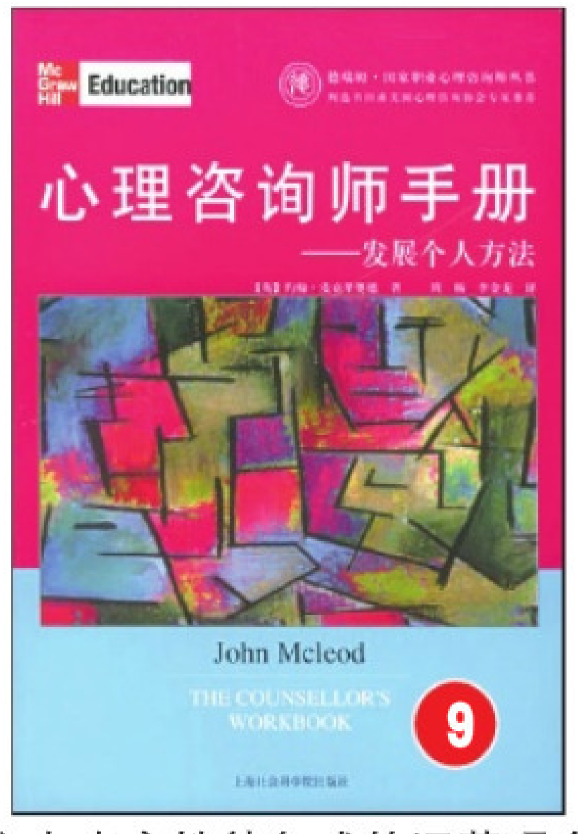



心理辅导课研讨

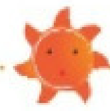
三是现有的心理辅导网站不是某地区学校或青少年机构主办，就是个人小站，虽然会邀请心理专家坐镇咨询，但始终缺少合理专业的咨询气氛，专家们的回答也往往过于教科书化，犹如隔靴搔痒，收效甚微。

第四点也是最重要的一点，就是国人现在还远远没有养成遇到困难去找心理咨询师求助的习惯。不管是官办还是民办的心理咨询网站，都不得不面临人气低迷门庭冷落的尴尬境遇。当然，这也与主办者守株待兔式的运营理念有关。但笔者希望有需求的读者看完这篇稿子，至少知道可去找谁倾诉（图8）。





虽然尚有诸多不如人意处，但网络上心理咨询和心理方面网站数量之多、内容之丰富还是令人惊喜，这里介绍几个比较不错的网站，供大家有需要时参考。网络上的心理方面网站非常多，而且各自的针对性都很强，比如针对心理咨询师资格考试培训的、心理专业考研的、心理学高层次探讨的，大众层面的有心灵课程、心理咨询和实用心理技巧之类的内容不一而足。本文在主要介绍心理咨询类网站的同时还会推荐几个有特色的网站与大家共享（图9）。



心理咨询类

1.蓝心心理在线



http://www.lansin.com/index.html（图10）

非常实用的心理网站，虽然页面比较简单粗糙，但内容翔实实用，栏目清晰，从对心理学这门学科的介绍到生活中实用的心理常识及有趣的心理小故事都有，还会根据时事提供相关心理辅导文章，比如针对近期热点高考，就有许多关于考前心理调整、家长心理调节、志愿填报的小技巧等内容。在线心理咨询也办得很不错，咨询员都是受过正规专业培训的从业人员，而且看上去咨询员解答问题也颇为及时。唯一的缺陷是在线咨询只能以一问一答的留言形式进行，无法实现真正的实时对话。

2.青少年心理生理网站

http://vweb.cycnet.com/cms/2004/xlslnet/hjxl/index.htm（图11）



由中青网主办，相对于其他以青少年为对象的心理网站，这个网站最大的特色就是它将青少年的心理状态和青春期由于身体发育引发的生理变化联系到一起，通过解答青少年隐秘的困惑来引导青少年科学正确地面对从青少期到青春期的各种心理问题。同时这个网站的角度和服务对象更多样化。比如一些针对父母的如何通过观察孩子的行为来及时了解孩子的心理现状，或指导父母在与孩子相处过程中应该注意的问题等文章，不但适合青少年阅读，对于父母同样也是非常实用和友好的辅助工具。缺点是没有针对个体案例的心理咨询服务，更像是一本青春成长手册，而非在线心理辅导网站。

3.中华精神卫生网专业版青少年心理

http://www.21jk.com.cn/qsnxl/qsnxl.asp（下页图12）

这是中华精神卫生网下属一个专门为青少年服务的板块，这个网站比较有特点的是他们的专题，避免了一般心理网站文章摘抄或回答问题杂乱无章或大而无当的分类方法，这个网站以专题形式对比较好的心理方面科普文章进行汇集整理摘抄。另外这个网站论坛设置也比较有条理，一目了然，感觉界面很友好。只是人气不高，有些可惜。

另外，这个板块在心理咨询服务说明方面的细致和周到也许会让许多心存疑虑的求助人抛开顾虑，这样友好的态度在被专家面孔充斥的心理网站里是十分罕见的。







●中华精神卫生网青少年心理专栏为广大青年学生提供专业的门诊、电话及网络心理咨询服务。

●中华精神卫生网《学生心理》BBS：一个免费的学生青少年心理咨询论坛，主要面向缺乏独立经济来源或当地缺乏心理卫生资源地区的在校学生。

●中华精神卫生网咨询中心《学生心理》一对一在线咨询：通过在一个安全私密性好的专用聊天室里以在线聊天的形式为同学们提供专业的心理帮助。

4.春雨网

http://www.psychhelp.cn/ （图13）

由湖北省青少年心理在线主办的春雨网是一个非常专业的网站。这不单指在心理辅导方面的专业能力，同时也指他们在网站建设方面的能力，至少春雨网是所有同类网站中最精致和赏心悦目的。与此同时，春雨网所提供的内容也远远超出了简单的心理咨询服务。几乎任何对心理感兴趣的人都能在这里找到自己口味的内容。然而春雨网最有特色的却是他们的咨询服务，用户可在这里选择用E-mail、留言或预约门诊咨询，咨询的门类也做了详尽的分类，比如人际交往咨询、学习心理咨询、恋爱与性心理咨询、发展咨询及其他。同时还有在线心理评测，看上去非常友好，首页下面的隐私保护条约也让人感觉到这个网站建设者的细心和体贴。

5.中国心理热线

http://www.zgxl.net/default.htm （图14）

不得不说，中国心理热线的初衷是好的，里面也的确有简单实用的心理咨询、心理测试自测及心理疾病诊断解决方法，但这些好内容却受制于其粗糙的页面设计和毫无条理的路径指向，所有初来乍到的人都会在一头雾水地东张西望一番后失望离去。一个恰当的比喻是，中国心理热线就像一个装满了饺子的茶壶，里面有料，你知道，可是你倒不出吃不到。不过如果耐心一些仔细查找，也许会有意外的收获。



6.中国青少年心理素质辅导网

http://vweb.cycnet.com/cms/2004/psychology/ （图15）

由中青网、团中央影视部和深圳一家影视公司主办，最具官方色彩。网站邀请3位心理学专家坐镇提供心理辅导，但在所谓的“心理辅导室”里，除了3位专家的履历和寄语外，并没有更多内容。青少年心理素质辅导网的文章多以报纸文章摘抄为主，提供有限的一些大众心理常识，并没有真正起到心理辅导的作用。倒是所谓的形象大使，李玮峰、袁立等人，颇有借名人效益炒作之嫌。网站自2004年开站以来，并没有多少有价值的案例和成果，现在看来倒更像是被废弃的场所。反倒是附着在中青网BBS



快车 FlashGet 游戏指数流行榜

7月16日至31日

01	CS	92
02	跑跑卡丁车	86
03	劲舞团	82
04	极品飞车	80
05	魔兽争霸	55
06	天龙八部	41
07	魔兽世界	35
08	仙剑奇侠传	32
09	梦幻西游	31
10	武林外传	28

本期榜评 PERIOD COMMENTS

《反恐精英》（CounterStrike）毫无疑问是电子竞技领域里最为成功的FPS，也是PC平台上影响范围最大的FPS。说《反恐精英》（CS）开拓了一个游戏时代一点都不过分，从1999年横空出世，到现在网络版开发协议的签订，它受玩家的追捧程度可以用疯狂来形容。一路走来，《反恐精英》（CS）PK掉众多同类游戏，作为众多世界级电子竞技比赛项目出现在大家面前，使它从一个游戏转变为一项事业。

本期榜单《反恐精英》（CS）终于登顶，取代了一直雄踞榜头的《跑跑卡丁车》。《仙剑奇侠传》上榜，位居第八，挤下了《武林外传》，其他精品游戏均榜上有名，波动较小。

www.flashget.com

ZCOM www.zcom.com 快车 FlashGet

中的心理咨询论坛竟然还维持着相当程度的活跃度，一小群心理学爱好者和义工一直在为有需要的网友提供帮助。

心理测试软件



7.日日新心理健康网

http://www.healthminds.net/ （图16）

专业心理评测软件提供商。心理测试系统涵括了管理学、教育、公共科学、精神健康、人格分析等领域。有家庭、单机、网络等不同版本，价格不菲。

心理培训考试

8.华夏心理网

http://www.psychcn.com/ （图17）

这是一家以培养心理分析师为主要内容的网站，提供咨询师资格考试的远程培训和信息服务，从培训到资格考试再到实践操作都有详尽的服务。是国内最大的心理咨询师国家职业资格培训机构，是中国心理咨询师培训、心理健康、心理咨询专业服务网站，是心理学专业人士与心理学爱好者的网上平台。华夏心理网现已拥有5000多万字的知识库、案例库、论文库、资料库、信息库、多家专业咨询机构的介绍及全国各地心理咨询工作者的职业信息。



9.牵牵心理热线

http://www.xinli.net/ （图18）

心理专业学生互助助人的资料库和网摘杂志站。一群心理学专业的学生创建的网站，提供许多心理学方面的书籍、图片和资料，甚至包括了心理学大师的传记等。这是一个内容丰富充满趣味性的网站，你可在里面看到心理学专业考研的辅导内容考试经验，也可发现妙趣横生的趣味心理图片，当然还有网站的主人们搜集来的关于婚恋求职等年轻人最关心话题的文章。从这个网站的内容中可看出这些年轻人正在面临的生活改变，比如考试、恋爱、毕业求职，这也许就是心理学所谓的投射效应。

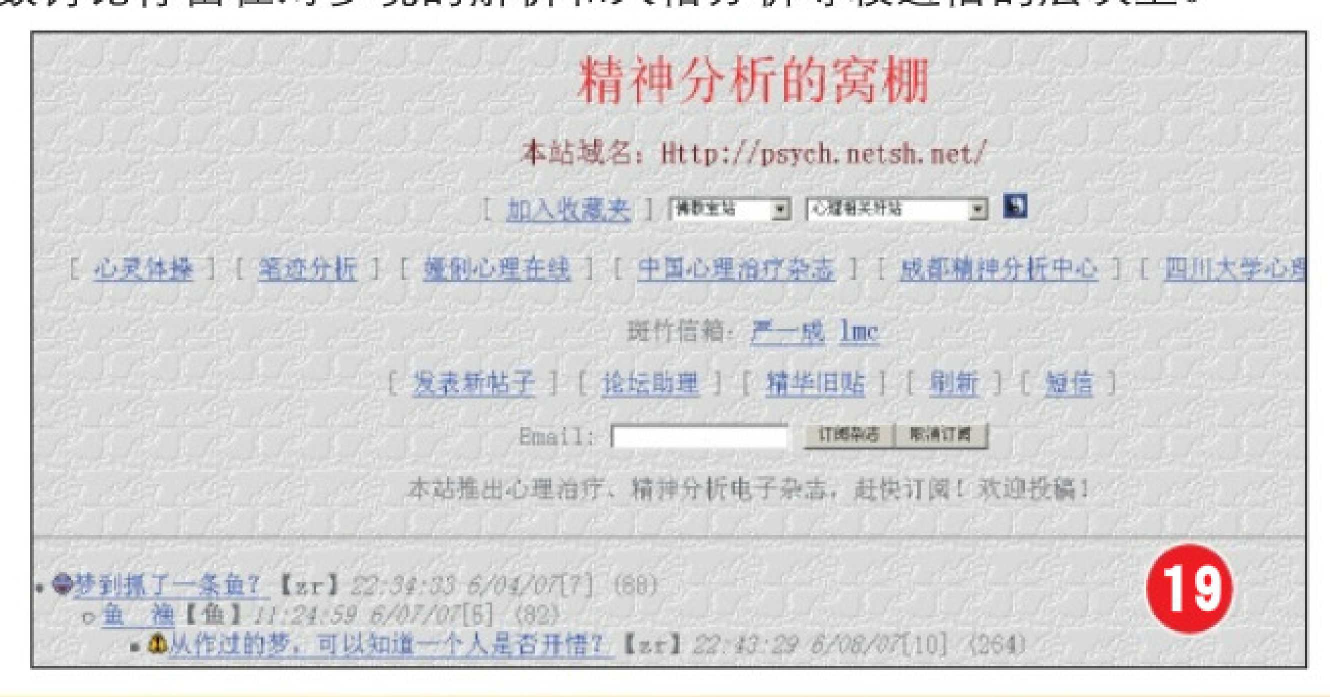


其他心理分析

10.精神分析的窝棚

http://bj3.netsh.com/bbs/112897/ （图19）

这是一个论坛形式的精神分析网站，由四川的心理专业机构提供支持，目前多数讨论停留在对梦境的解析和人格分析等较通俗的层次上。

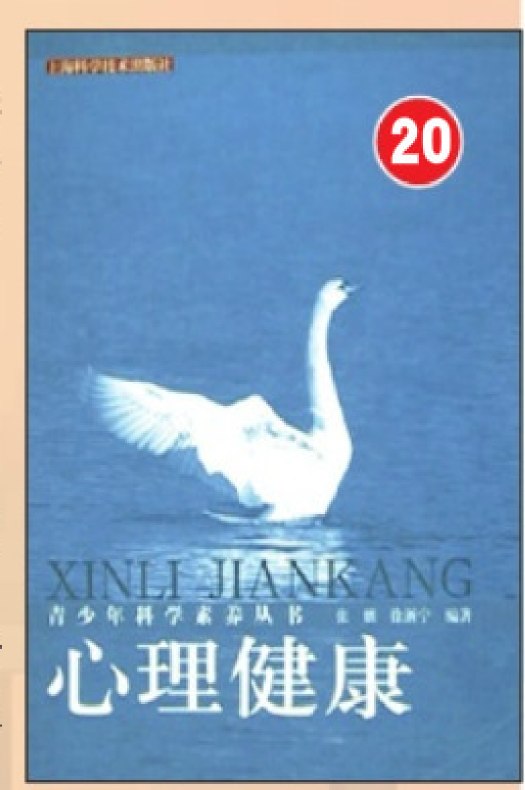


结语

无论如何都要感谢这些在网上提供无偿心理咨询服务的专家和人员，他们都肩负着深厚的社会责任感。同时也要感谢那些即使没有多少人光顾或没有任何收益却要付出心血去维持心理咨询网站的人们，没有他们的辛勤付出，也许我们网上的心理咨询领域将是一片荒芜。

心理咨询不是心理测试，它和小册子或门户网站情感频道里的爱情测试不是一回事儿，也绝不像塔罗星座血型那么神通广大可以预测未来解读命运。心理咨询是一门严肃的学问，在我国，只有经过严格专业培训和实践操作的人才能取得心理咨询师的资格为人排忧解难。令人欣慰的是，在这些网站里提供心理咨询服务的人员大都具备国家承认的资格和丰富的临床经验，他们也都愿意为有需要者提供帮助，这一点很重要。

作为普通人，我想最后提醒的就是，千万不要认为只有心理不正常（我们常称变态或精神病）的人才需要心理咨询和心理辅导。其实我们日常生活中的点点滴滴都可用心理辅导来作为润滑剂使我们的生活变得更加润滑和谐。所以，你还等什么？（图20）



Twitter，唧唧喳喳叽叽歪歪的乐趣（上）

■ 贵州 冰河洗剑

一夜之间，网络上忽然开始流行一个叫作“Twitter”的名词，“叽歪”“饭否”“咕叽”等一大堆有趣的Twitter模仿站点纷纷推出。直到创建了一年后，一直保持低调的Twitter才开始意外而迅速地红火。Twitter的走红显然让人很难猜测，同时，Twitter难以准确定义。微型博客、IM的另一种形式、Feed、联络工具、电子黑板报……可以说是，可以说都不是，又或是全部皆有。不管Twitter该怎么定义，“Twitter是下一个Web 2.0的引爆点”——这个预见应该没错……

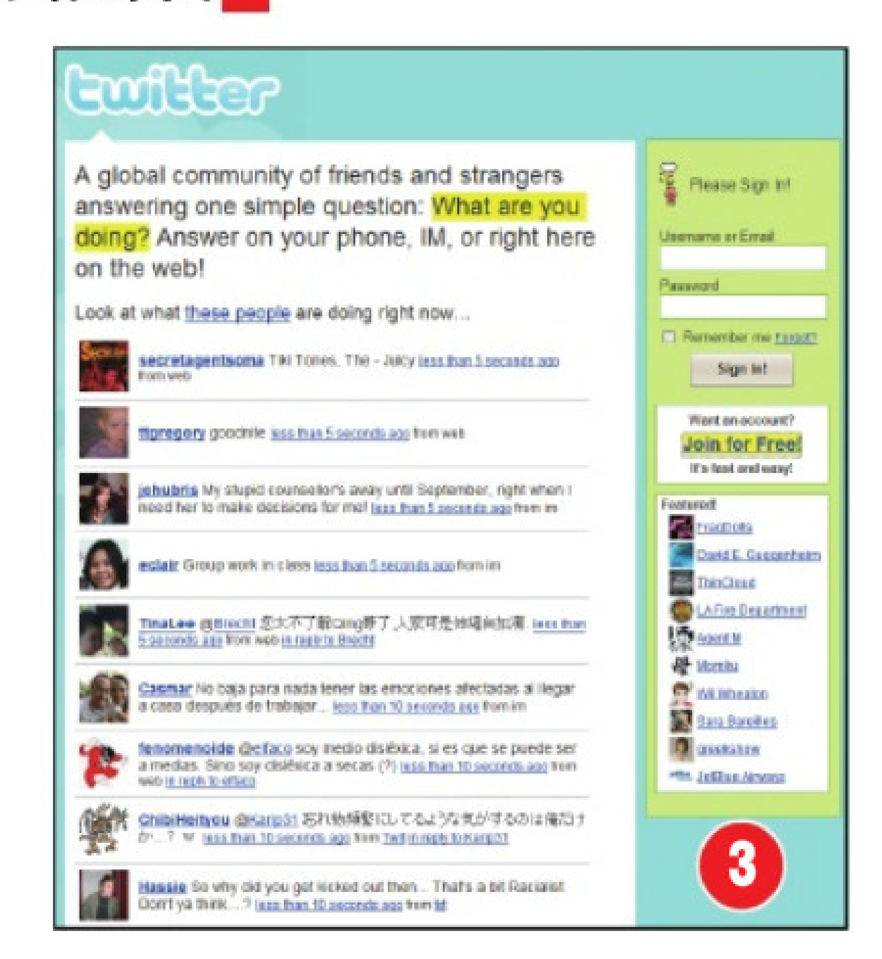
一、唧唧喳喳，让Twitter大红大紫

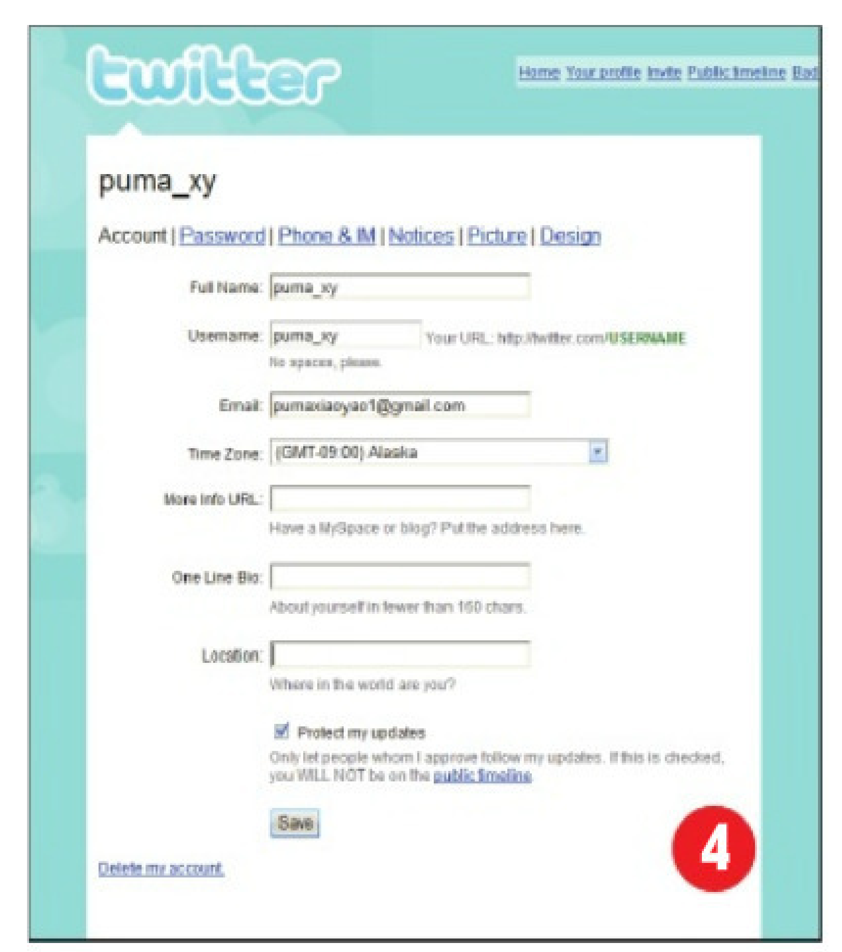
“Twitter”在英汉词典中的解释是“唧唧喳喳地讲话”，这应该是最能反映Twitter实质的一句话了。2006年Obvious公司推出的Twitter服务，其创始人伊万·威廉姆斯（Evan Williams）就是当年博客技术的先驱者。伊万·威廉姆斯曾创建过博客托管服务BlogGE和播客内容订阅服务Odeo.com，从某种意义上说，正是伊万·威廉姆斯为我们的世界推出了博客。而Twitter可以看成是伊万·威廉姆斯为网络世界带来的另一新革命。

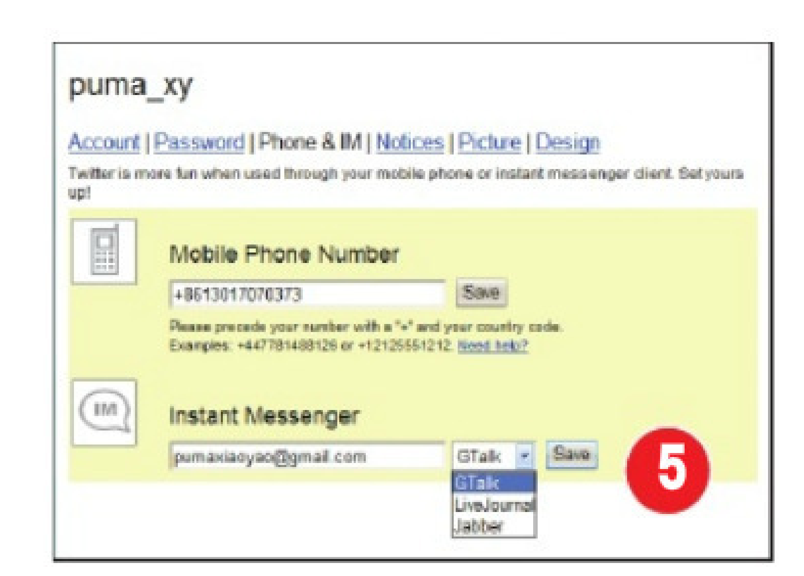
在创建的最初阶段，Twitter服务只是用于向好友的手机发送文本信息。直到2006年底，Obvious对服务进行了升级，用户无需输入自己的手机号码，而可通过即时信息服务和个性化Twitter网站接收和发送信息。至此，Twitter的发展仍处在波澜不惊的状态，直到2007年3月，Twitter的发展和推广产生了一个转折点——在美国德克萨斯举办的“南南西音乐节”（SxSw，South by Southwest）上，Twitter为会场提供了最显眼的讨论与展示方式。游客们可通过两块超大的液晶屏，清晰方便地看到即时滚动的音乐节信息，比如好听的音乐、热门的晚宴、免费的啤酒、饭店的价格等（图1）。几乎1/5的与会者都在手机上使用Twitter，而在Twitter.com的首页上，世界各地的上网者也可通过指定的页面，同步看



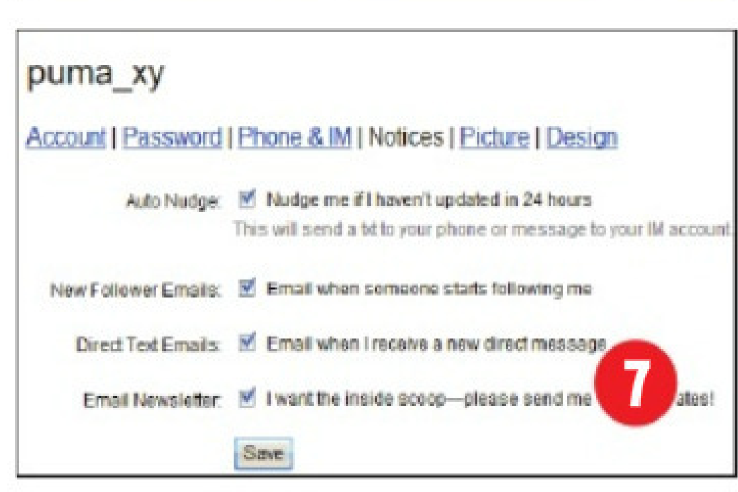












到所有即时信息（图2）。

“南南西音乐节”让Twitter大红大紫，而2007年3月中旬，美国总统竞选人约翰·爱德华兹（John Edwards）的竞选宣传，则让Twitter为更多人所关注。爱德华兹的所有行程活动与宣传，并非通过新闻机构，而是他本人在Twitter.com上发的帖子。现在，国外一系列的著名网络公司创始人，都在用Twitter记录汇报自己的行踪活动，再加上Twitter本地客户端的推出，Twitter开始迅速红火起来，成为上网者打发时间、闲聊唠叨，或书写心情、作梦呓语的流行方式，并大有取代各种聊天工具的趋势。





二、“我的狗狗生病了”——Twitter.com的一句话书写

博客的魅力在于其自由的书写，但专门写一篇博客文章，似乎要占用不少时间。再说了，除了专门的书写外，工作或生活中，时常有一些有感而发的话语，或一些没有什么意义，纯粹的唠叨碎碎念之类的。比如养的小狗生病了，担心之余发出一句感慨：“我的狗狗生病了”。这些东西写到博客上面去，似乎没有什么太大的意义。Twitter的出现，让这种只言片语有了独特的价值，一句“我的狗狗生病了”，可能引来许多安慰与帮助。这些来自天涯海角的闲言碎语，都被Twitter连结成独特的网络风景并加以保存……

1.注册Twitter.com

打开Twitter.com页面（图3），点击页面中的“Join for free”按钮，可以打开注册页面。注册很简单，最好是使用自己的真实姓名或常用网名来注册，以方便朋友们找到你。注册成功后将获得一个个人页面，形如“http://twitter.com/用户名”。登录后，点击页面上方的“Setting”按钮，可打开个人信息设置页面，添加完整全面的信息；选择“Protect my updates”选项，将对个人信息保密，其他人未经认证的情况下无法查看你的个人信息（图4）。

2.将手机和IM与Twitter捆绑

在设置页面中点击“Phone & IM”选项，在这里输入手机号与IM账号即可（图5）。在输入手机号时，前面要加上国家代码，如“+86130170***”；设置IM程序时，有Gtalk和国外比较常用的两款聊天软件可供选择。设置完毕后，点击“Save”按钮，即可将手机和IM程序连接到Twitter账号中。在页面中会显示两个验证代码（图6），使用手机发送代码到号码“+447624801423”，用IM发送代码到“twitter@twitter.com”，即可使用手机与IM连接Twitter信息了。如果没有收到验证码，可点击页面中的“Delete and start over”按钮，重新设置手机号与IM程序账号。

> 提示：国内的用户在将手机与Twitter捆绑时，发送注册短信需要信息费1元。以后接收Twitter发来的信息是免费的，但是通过手机发送Twitter消息同样是按每条短信1元的标准进行收费的。这个费用并 非是Twitter所收取的，而是通过手机网络发送国际短信通信必收的费用，Twitter本身是完全免费的。

连接手机和IM后，在手机或IM上接收到一条消息时，同时在Twitter的个人页面上也会保留相应的信息，可通过手机或IM直接回复Twitter消息。但如果有很多用户一起扎堆闲聊，其他人也许会影响到你，因此可在设置页面的“Notice”选项中，设置在手机或IM中收到专门的提醒（图7）。

3.自由的一句话书写

当你拥有一个Twitter账号后，可将你的用户名告诉朋友，或直接发送

到Twitter注册的个人页面链接。点击登录页面上方的“Invite”按钮，可方便地发送邀请给朋友。邀请来好友后，就可一起扎堆闲聊了。可通过3种方式发送消息：网页、手机、IM聊天软件。





在Twitter网页上，顶部有一个“What are you doing?”（你正在做什么）的输入窗口，在其中可输入各种消息（图8）。输入的消息有字数限制，只能输入140个字符。输入完毕后，点击“Update”按钮即可发送此条消息。发送完毕后，在下方的“Archive”中可看到自己刚发送的消息，同时点击页面上方的“Public Timeline”，在Twitter首页中即时显示所有用户最近几秒钟发的消息，其中也可看到你刚才发的（图9）。

使用手机玩Twitter，可直接撰写手机短信内容，然后发到号码“40404”，由于手机已绑定到Twitter账户中，因此系统可以自动识别并发布你的消息。同样，在手机中可收到其他朋友的回复，并进行管理（图10）。有时非常多的Twitter消息可能会骚扰你，如果想关闭Twitter信息的接收，那么可发送一个“Off”“Sleep”或“Stop”命令；如果想重新恢复开启，可发送“On”“Wake”或“Start”命令。



使用Gtalk或Jabber之类的聊天工具时，也可直接发送书写内容到邮箱地址“twitter@twiiter.com”中。另外，Gtalk中还有一个Twitter中文群，名字为“twitter.cn@gmail.com”。





Twitter与IM的个性签名

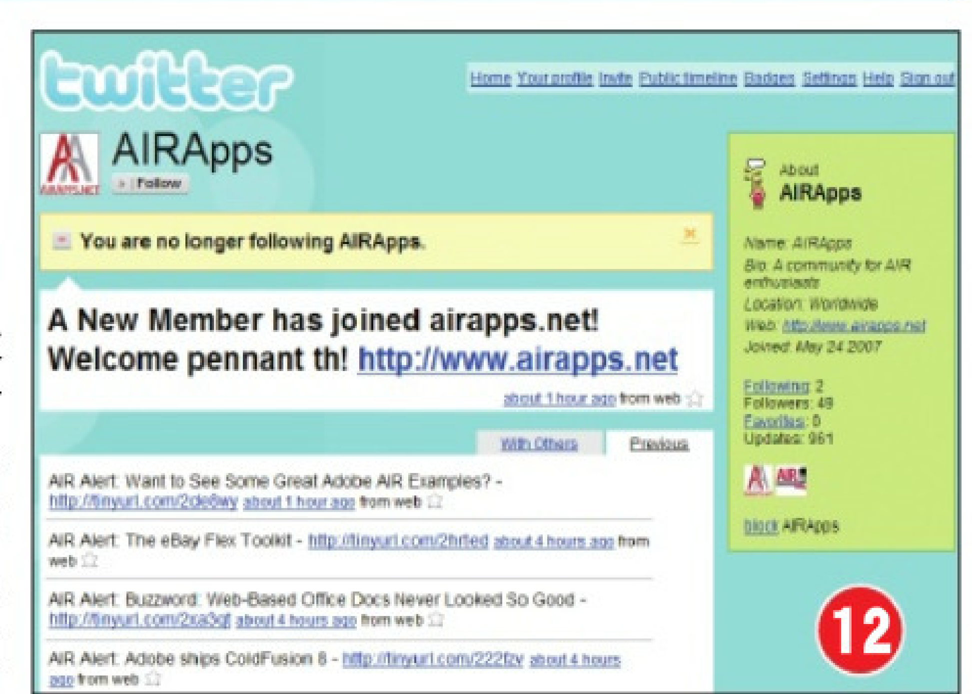
Twitter严格限制了每条消息的长度，这样短短的句子，乍一看感觉十分“不便”。其实正是这样精短的句子，才能产生只言片语的效果，才能最适合与手机之类的通讯工具相结合。Twitter的短句发布特性，造就了它的与众不同，准确找到了细分市场。

其实在国内，很早就有这样的功能需求。例如最开始，许多用户喜欢在MSN的昵称中，书写一些一句话的心情感悟和趣事记录、妙语等，其它MSN用户一登录，就可看到昵称中的内容；到后面QQ又推出了个性签名，可在好友列表中直接显示（图11），使得这种一句话的书写变得极为流行。

而Twitter比起IM的个性签名来说，更具魅力。它不仅可保存用户一句话书写的内容，而且还可将用户的一句话书写全部集中在一起，联结成一句话的网络结构。用户发布的一句话感悟与妙语，可让更多的人看到，彼此间还可互相进行交流。最重要的一点是，它与手机形成了更紧密的关联，使得这种书写方式更为自由。

4.独特的一句话网络

在Twitter的“Public Timeline”页面中，可看到其他Twitter用户发布的一句话书写消息。感兴趣的话，可点击发布者用户名，进入到发布者个人页面中。在Twitter个人页面上点击“Follow”按钮（图12），即可成为该发布者的一个“跟随者”。点击“Follow”按钮后，如果该用户设置的是公开访问跟随，那么就可在自己的联系人列表中看到此用户的头像；如果该用户设置的是私有属性，需要发送一个请求，当被该用



户允许后才能看到他的个人更新。在“Notifications”项目中，还可设置是否使用手机短信提醒该用户个人页面的更新内容（图13）。

在手机或IM上，也可跟随其他Twitter用户。登录到手机或IM账户中，发送一个“follow 用户名”命令，就可发跟随该用户接收其消息了。也可通过发送短消息号码“40404”来邀请朋友，短信内容为“add 手机号码”。该朋友接受邀请成为Twitter用户后，同时你也会成为他的跟随者。



Follower跟随者



所谓的跟随者，也就是关注该个人页面的用户。如果你对某个Twitter比较感兴趣，可通过跟随关注其个人页面，随时了解到他正在做什么（“What are you doing?”——这也是Twitter的主旨之一），现在心情如何，想说的话……例如，美国的用户想了解美国总统竞选人约翰·爱德华兹的竞选宣传活动，那么可关注他的Twitter个人页面，成为他的一个跟随者。竞选人每天的日程安排、竞选口号、演讲等情况，都可在Twitters上看到。



跟随了用户后，在自己的个人页面中的“Recent”中（图14），可以看到你关注的用户正在做什么（What You and They are Doing）。每个用户都可跟随别人，或被别人跟随，在个人页面的“Replies”中，可看到别人给你的回复。将用户添加到跟随列表中后，在个人页面上有一个用户网络信息栏，在其中会显示被跟随用户的个人头像（图15）。把鼠标放在位于右侧栏的头像上就可得知其用户名，点击头像后，就会进入此用户的个人页面查看更新。在用户网络信息栏中，还有其它一些数字信息：

“Following”表示此用户正在跟随多少个其他用户；“Followers”表示有多少人正在跟随此用户；“Direct Messages”表示接收到了多少来自于朋友的直接发送的消息，点击该链接就可查看到这些消息的详情；“Updates”表示用户发送过多少条消息；“Favorites”表示用户收藏了多少条目，点击该链接就可看到每条收藏消息内容。在浏览其他人的个人用户时，可看到在每条消息后面都有一个灰色的星号图标。点击该星号图标按钮后，星号图标变成黄色激活状态，说明这条消息已经被收藏了。

Twitter一句话网络与QQ类聊天工具的区别



用户之间通过互相跟随可组成一个特殊的网络。尤其是朋友之间，可通过互相跟随随时了解到朋友的近况，比如朋友今晚要到哪儿喝茶、朋友现在在加班还是在干别的什么。Twitter的一句话网络，与QQ之类的聊天工具表面上看起来很相似，但实际上是有很大区别的。QQ类的聊天工具强调的是即时的互动聊天，也就是一问一答形式的；而Twitter则侧重于个人信息状态的发布——“当前我正在做什么”。用户是主动发布自己的状态的，跟随的好友无需通过问答即可直接了解到你的消息。QQ类聊天工具有一个缺点，比如你发一条信息过去，好友可能正在忙于工作，又不得不有一句没一句地与你搭腔，或是直接来一句“工作呢，一会有空了聊”。朋友间通过Twitter网络，实际上通过“我现在正在做什么”，解决了一个“你现在还好吗？”的问答，适合于很想知道一些朋友的近况，或很想告知一些朋友自己的近况。

Twitter的一句话书写很有特色，但作为一个在电脑上的纯网页方式的书写工具，肯定会给用户带来许多不便，因此许多Twitter客户端被开发出来，让用户直接在桌面上以发布自己的信息，与好友联系聊天等。另外，国内还有许多类似Twitter的网站纷纷涌现出来，也都各具特色。在下一篇文章中，我们将继续为大家介绍各种Twitter客户端，国内的仿Twitter站点及Twitter与QQ、MSN等结合的各种有趣的玩法……P



人吃五谷杂粮难免生病，系统运行久了也难免出点毛病，更何况Vista刚刚诞生不久，还是个弱不经风的小孩童，天生病症都不少呢。病了怎么办？上医院哪。本医院将给各位患者提供良好的诊治服务，请按分类就医。当然这里得提醒一下，由于病理万千，有时候需要内病外治或外病内治，切不可独自想当然。

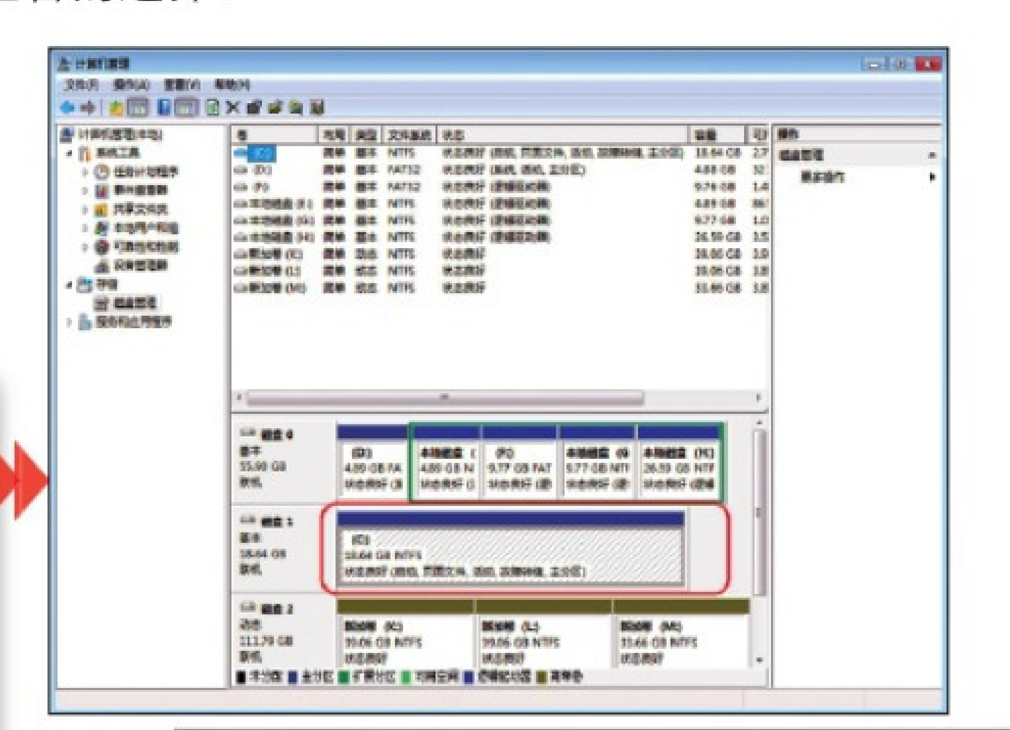
外科诊室

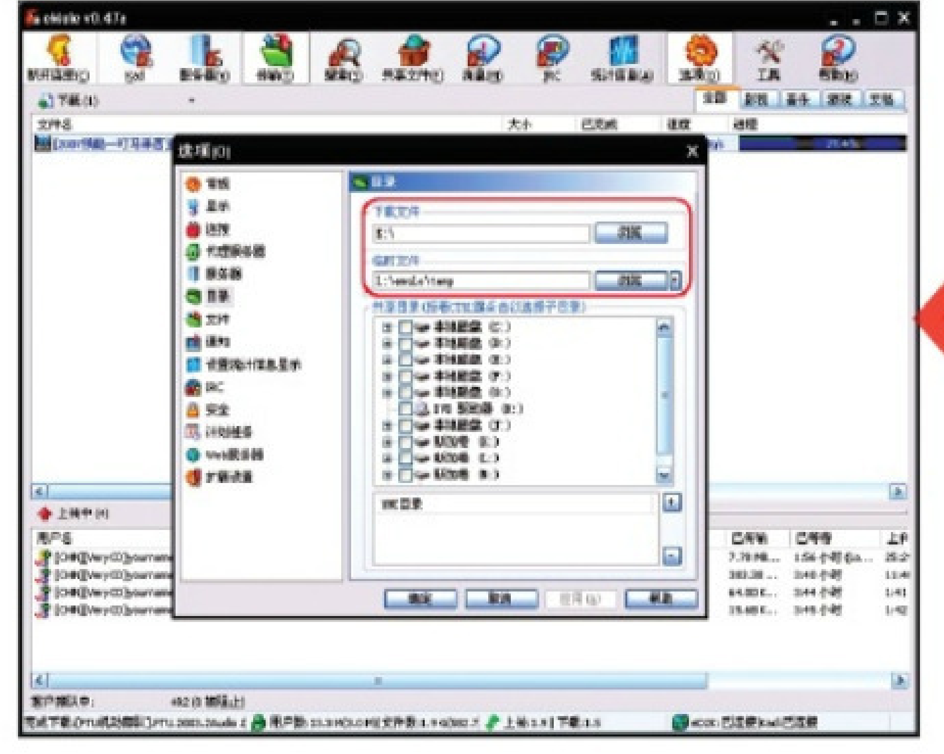
Windows Vista的主题界面是其主要的特性变化之一，在带来更漂亮外观的同时也让用户获得更快捷方便的操作体验。不过外观界面对于系统资源的占用也是必然的，全开特效和关闭大部分特效之间的性能差别非常明显，通过调整用户可在视觉体验和资源占用之间做出适合的选择。

皮肤科

1.双系统盘符错乱

使用WinXP和Vista双系统是大多数用户的选择，这也带来了不少双系统相关的应用问题，其中盘符错乱是最常遇见的问题。简单说用户计算机如果有C/D/E等数个硬盘分区，其中已安装的WinXP占用C分区，然后接着安装Vista到E分区。此时用户进入Vista中查看硬盘分区盘符，就可能会出现两种不同的情况。一种是分区盘符显示正常的顺序，也就是说C分区仍是WinXP分区，Vista也是在E分区，一切和WinXP中看到的盘符顺序一样。另一种情况则发生了巨大的变化，此时在Vista下显示的C分区其实是原来的E分区，原来安装了WinXP的C分区则被修改为D分区，之后显示的分区依次向下顺推。





显然这样的盘符显示非常麻烦，本来可以共享数据的双系统，现在因为这个盘符问题可能会无法实现。以电骡Emule为例，它的下载文件临时存放位置和完成存放位置可以指定，当盘符位置发生变化影响到指定位置，那么在WinXP中下载到一半的文件在Vista中显然就无法继续下载，除非用户每次进入Vista都重新指定Emule的存放位置。



其实盘符错乱已是Windows操作系统的老问题了。微软的Windows安装光盘一向都按它自己的方式去确认硬盘分区的盘符，只不过这一次Vista的安装程序更加霸道，安装时会把它安装到的分区盘符强行改成C分区。那么是否能在计算机磁盘管理中更改回驱动器盘符呢？答案是否定的。用户会发现只有原来的非系统安装分区盘符可以任意改，无论是Vista安装分区还是WinXP安装分区都无法修改，工具会提示两者是系统盘而拒绝修改。





当然并不是说绝对没有办法安装后调整，例如可改注册表“HKLM\SYSTEM\MountedDevices”位置，把键名更替实现强行交换C、D和E；又或者可使用Mountvol命令强行修改。不过无论如何都不推荐这些方法，因为修改系统盘后涉及到更多的注册表和快捷键也要改，也就是说可能引发更多操作系统未知的错误。真正唯一有效的解决办法是安装前采用正确安装方式，发生盘符错乱的根本原因是用户采用了Vista安装光盘引导安装。



对于双系统而言这是不恰当的做法。事实上用户只要进入WinXP系统后，再使用Vista安装光盘进行安装，就能保证双系统显示的盘符完全正确一致。

2.双重启动设置

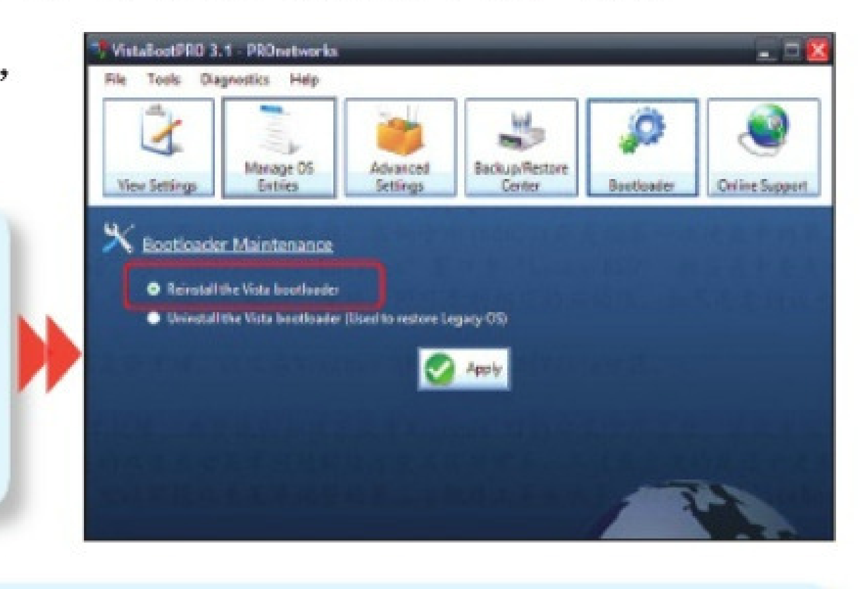


使用双系统其次遭遇的问题就是启动菜单故障，如双系统中WinXP的安装顺序在后，系统中预装的Vista将因Boot Loader被覆盖而无法启动，虽然Vista存在于系统中。

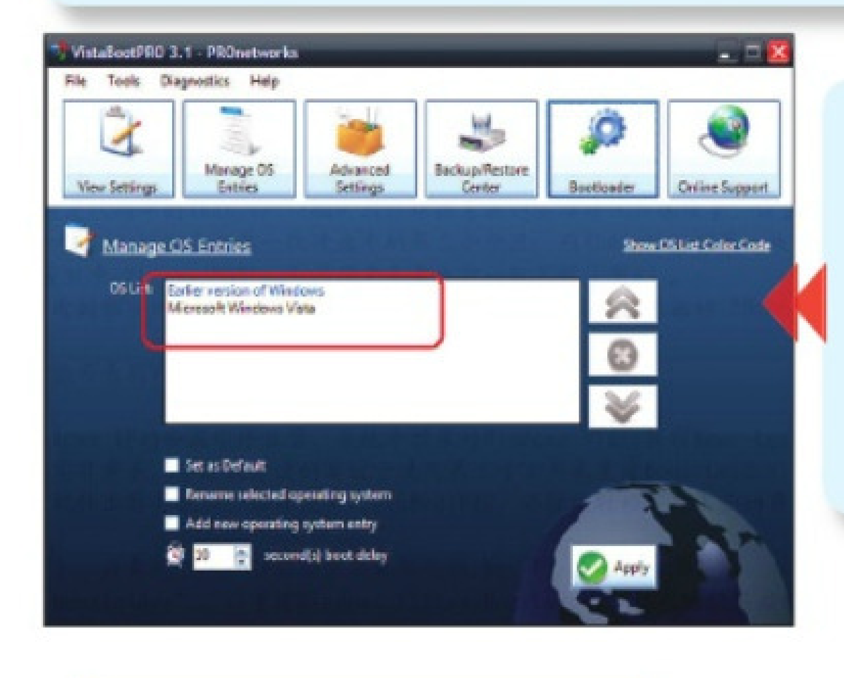


这一类的双重启动菜单问题解决方案其实非常多，不过最方便的莫过于使用第三方工具来重建Boot Loader，并建立双重启动菜单分别启动进入Vista与WinXP。可以实现双重菜单调整的第三方软件工具有很多，推荐使用VistaBootPro，不仅能轻松解决上面的典型双启动故障，还有大量启动顺序调整、启动文件备份等诸多功能。

（1）在WinXP中下载安装VistaBootPro（http://www.vistabootpro.org/），注意WinXP需要先安装微软的.Net Framework 2.00。



（2）执行VistaBootPro，在Bootloader标签页中点击“Reinstall the Vista bootloader”，以重建Vista的BootLoader，让系统能启动进入Vista。注意完成这一步只能让系统启动进入Vista，而无法启动WinXP，接下来还要设置双重启动。



（3）点击“Diagnostics”菜单项中的“Run Diagnostics”，让VistaBootPro找到系统中存在的除Vista之外的其他OS，待分析完成后即可看到除“Microsoft Vista”外，还有名为“Earlier versions of Windows”的一项，此即是我们新安装的WinXP，点击“Apply”即完成对Vista与XP双重启动的设置。用户也可在此界面设置默认启动的系统、菜单延时等更多具体细节。

3.渲染独占错误

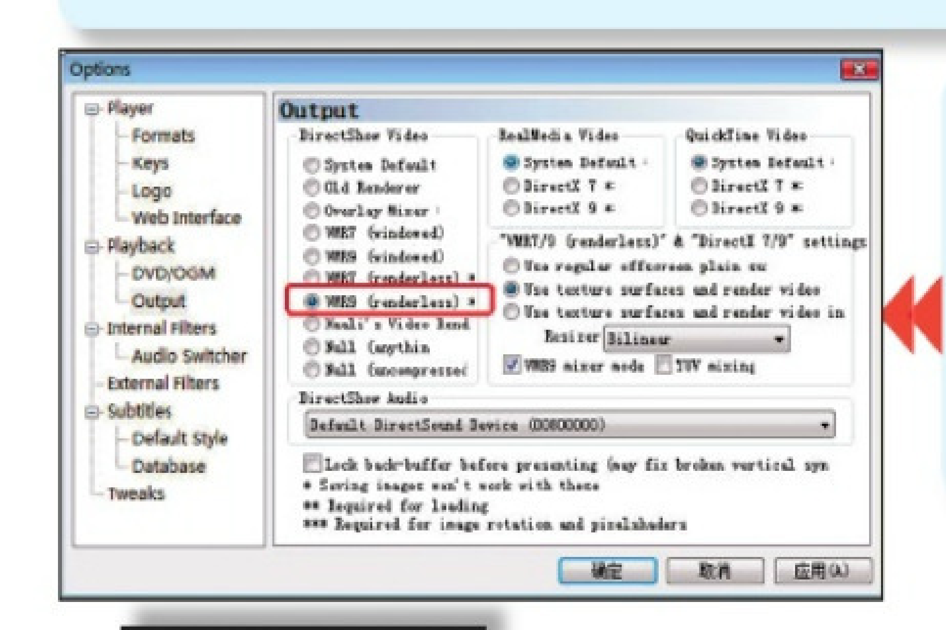
Vista桌面的另一大特性就是Aero主题，然而Aero主题对于应用软件的兼容性很有点问题，原因就出在Vista Aero要求独占覆盖图形渲染层。这导致许多图像相关的应用程序都可能出现兼容性问题，例如游戏、图形处理软件等。其中最为常见的是Vista Aero下播放视频文件，系统往往会关闭Windows Aero而使用Vista Basic，而Basic下视频播放工具的亮度、色彩、对比度调整往往都不起作用。



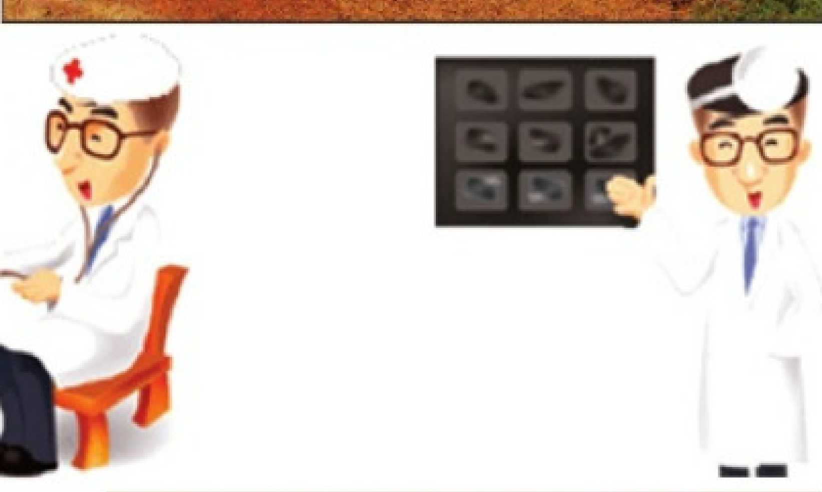
应该说这个应用问题虽然很讨厌，也并不是太大的错误，但却非常影响用户的心情，往往也会影响用户播放的实际效果。

不过解决问题的方案并不复杂，只要将视频播放工具的渲染方式修改，将DirectShow Video设置为非OverlayMixer方式即可。其中某些视频播放工具已主动针对这个应用问题进行了修改，例如KMP设置中就添加了对应的选项“EVR增强型渲染（仅Vista）”，用户只要简单勾选即可。





而其他没有专门选项的播放器也只要把握上述的设置原则即可，例如MPC只要在选项的渲染方式选择VMR9窗口化即可。



五官科

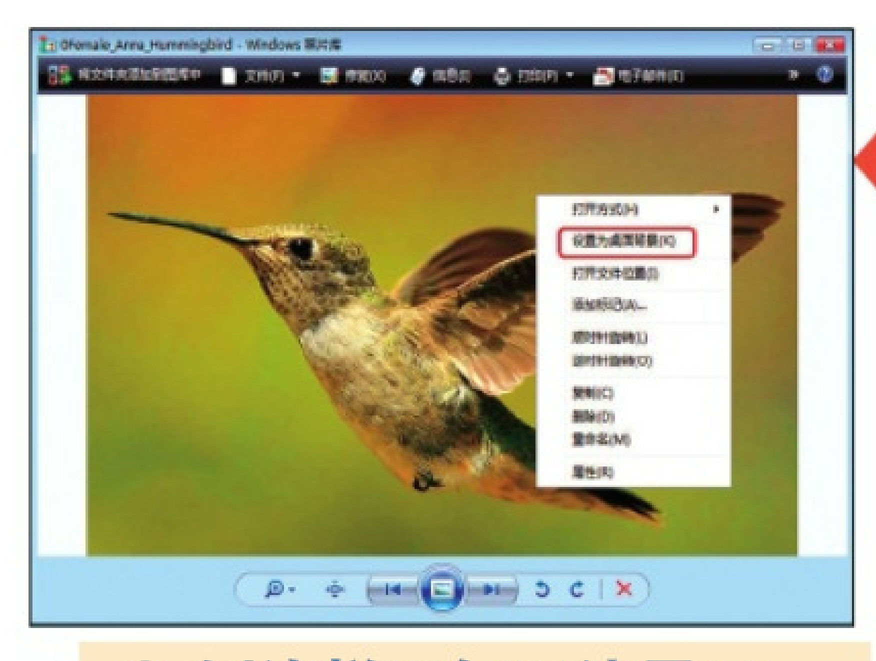
1.桌面壁纸默认无插值



Vista桌面虽然美观但仍有瑕疵，用户设置壁纸时可能会遭遇插值问题。当用户使用非桌面标准分辨率的图片作为壁纸时，Vista应该自动调整图像纵横比以适应桌面。但当图像被拉伸以适应屏幕分辨率时，Vista也许并不会对图像进行插值处理，以致壁纸上会出现明显的锯齿现象。最直接的结果就是，将一个和屏幕分辨率不同的图片拉伸作为壁纸时，将出现一个用户所不希望出现的视觉效果，某些情况下会极端糟糕。



发生这样的问题有两个前提，只有用户通过桌面控制面板进行壁纸设置才会发生上述的情况，其中也只有JPEG格式的图片不会被正确地执行插值。所以这个应用问题看上去只是出现在JPEG图像上，而BMP图像却能接受来自控制面板的正确插值，问题本身可以很肯定是微软设计所导致的。



知道问题发生的原因后处理就变得简单了，只要在使用系统默认Windows Photo Gallery程序浏览图片时，使用程序的“设置为桌面背景”功能即可解决这个问题。

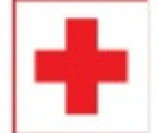
“设置为桌面背景”功能利用了Windows Photo Gallery程序所使用的PIX引擎，而PIX引擎支持图像插值，并在用户将一张图片设置为壁纸时，可以很好地将其应用到该图片上。当然将图片另存为BMP图像也同样能解决问题，但相对于Windows Photo Gallery程序要更加繁琐，显然不是最佳选择。

2.侧边栏天气无法显示



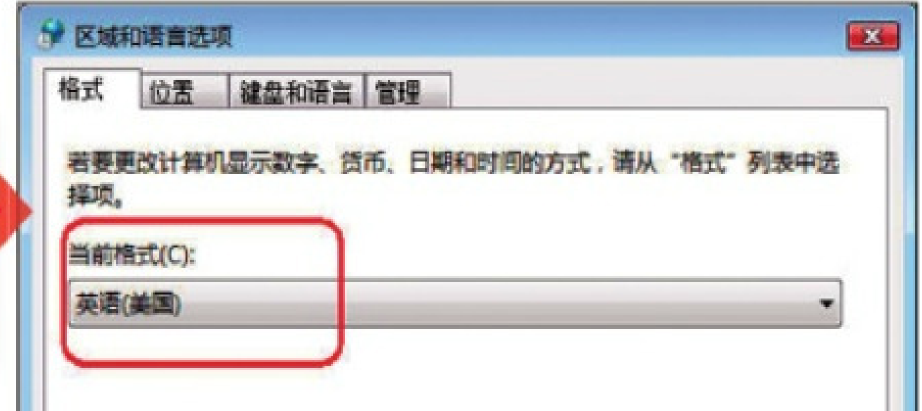
Vista桌面的最大一个变化是加入了侧边栏，提供许多实用的小工具，在点缀桌面的同时提高操作效率，用户也能随时下载和扩充更多的工具。不过在中文版的Vista中，侧边栏“天气”工具在默认情况下是无法使用的。

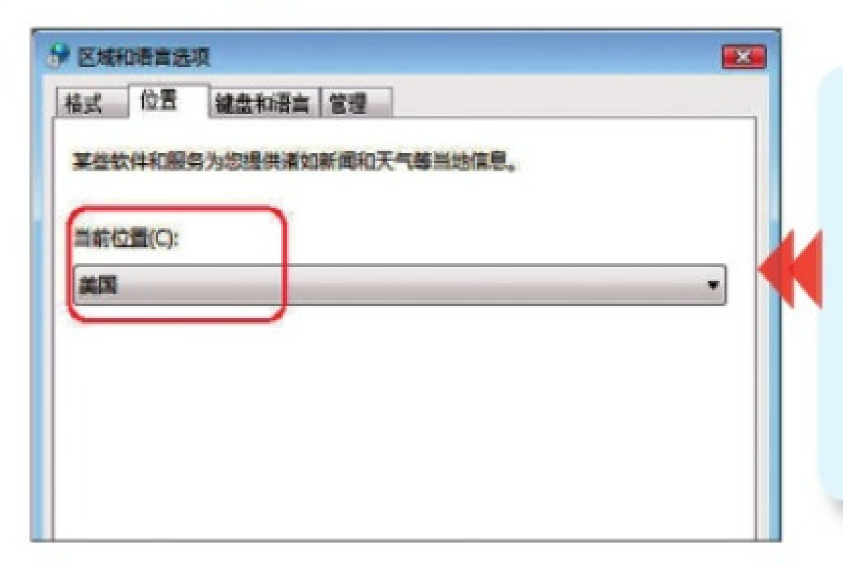




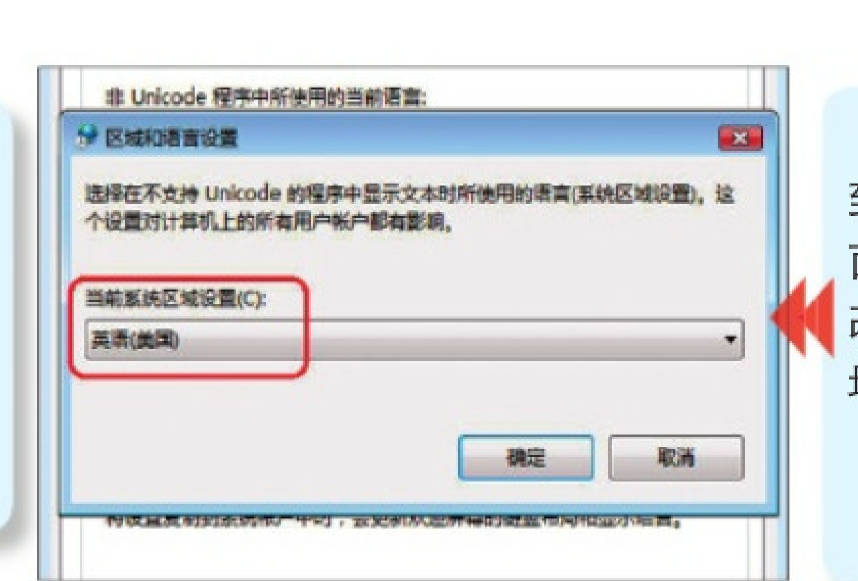
其原因是因为“天气”工具需要网络服务器提供信息服务，但默认的天气服务器只能识别英语区域的服务，因此用户也可按以下步骤修复：

（1）打开“控制面板→时钟、语言和区域→区域和语言选项”，将“当前格式”设置为“英语(美国)”。





（2）将对话框窗口切换到“位置”页，将“当前位置”设置为“美国”。

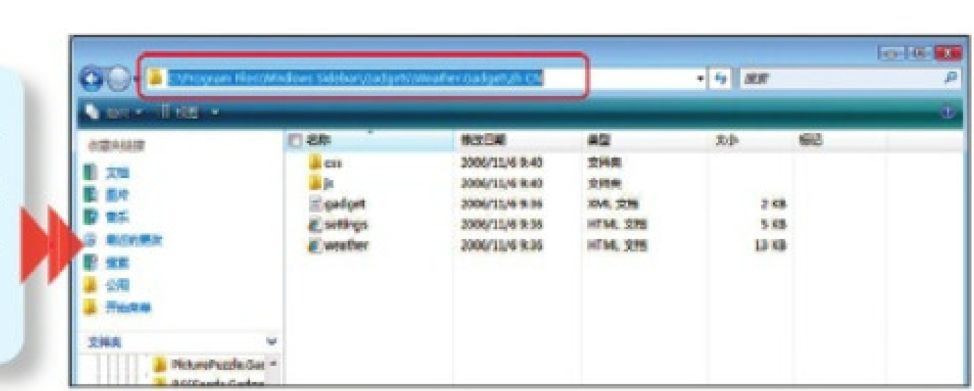


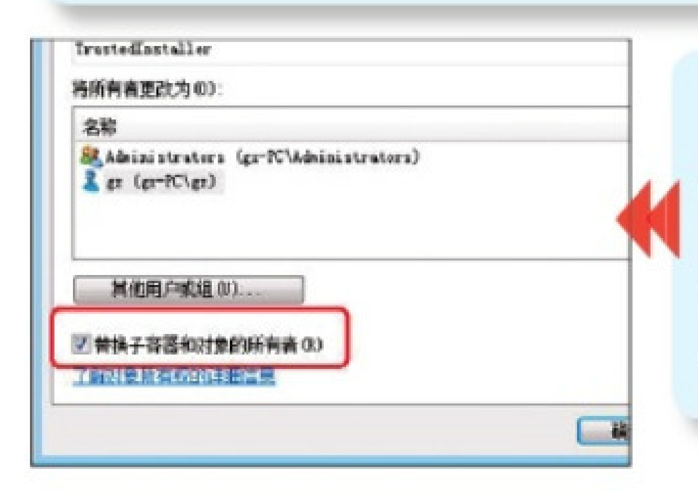
（3）切换到“管理”页面，同样单击修改“更改系统区域设置”选项为“英语(美国)”。

重新启动计算机后，单击天气小工具右上角的设置按钮，在“当前位置”文本框中使用汉语拼音输入要查找的城市名称，如北京可输入“Beijing”，即可查看相应城市的天气了。不过将区域设置为美国只能是折中的处理，因为毕竟会影响到作为原生语言的中文应用，例如某些非UNicode软件可能无法正常显示中文。要彻底解决问题就必须修改天气工具本身，而互联网中已经存在修改好的相关文件，用户只要进行替换和设置即可。

（1）首先下载修改好的天气工具所使用的Vista特定文件夹下面的JS和CSS等文件，相关信息都已改为中文显示，只有城市需用户自行设置（http://www.pc136.com/upimg/soft/1_070328111044.rar）。

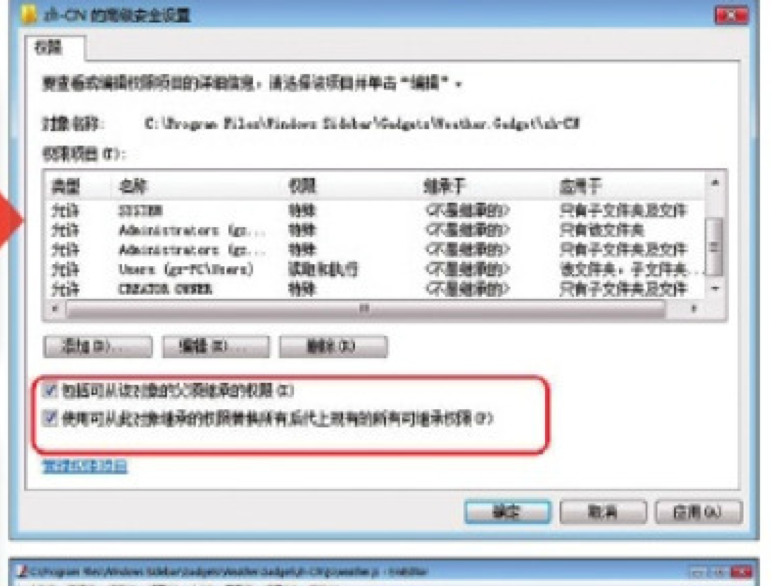
（2）解开压缩文件包里面的zh-CN文件夹，并替换掉Vista系统原有的对应文件，替换路径为“C:\Program Files\Windows Sidebar\Gadgets\Weather.Gadget\zh-CN”，如果Vista不是在C盘安装，就把C改成你的Vista安装盘符。





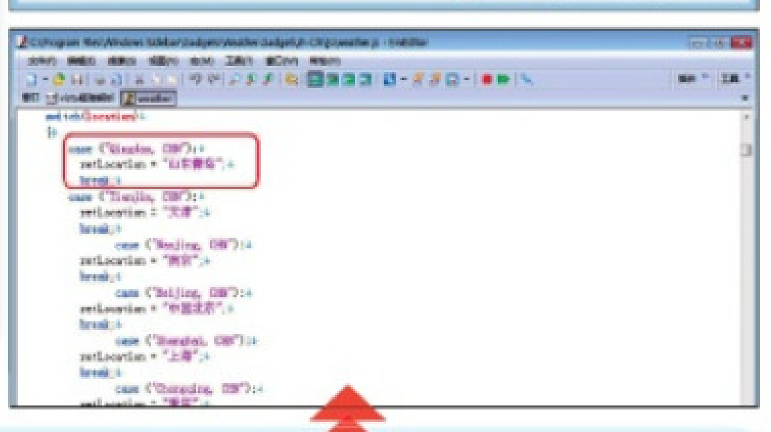
（3）进行替换时需要当前登录的用户或用户组有替换权限，在zh-CN文件夹图标上面点击鼠标右键并选择弹出菜单“属性”，打开文件夹属性选项卡，按顺序单击安全→高级→所有者→编辑，选中Administrators用户组或用户所在的组，同时勾选下面的“替换子容器及对象的所有者”，确定并关闭属性对话框即获取该文件的所有权。

（4）单击鼠标右键打开属性对话框，依次单击安全→高级，选中下面的两个选项然后点击编辑，选中并双击Administrators或用户所在的组，勾选单击“完全控制”权限并按确定依次退出即可。完成上面的设置即能顺利替换zh-CN文件夹。





（5）在Vista侧边栏上面右键后，点击添加并选中天气预报那个边栏小工具，按确定侧边栏上面即可出现天气工具。在天气预报窗口那儿右键点击选项，输入你所在的城市的拼音回车即可，例如深圳输入Shenzhen，然后按确定退出，天气侧边栏就能正确显示天气信息。



（6）如果要修改以中文而不是拼音显示城市，那么在路径“C:\Program Files\Windows Sidebar\Gadgets\Weather.Gadget\zh-CN\js”文件夹下有个weather.js文件，用使用记事本就可以打开并添加代码。修改时不要动weather.js中其他的代码，只需要替换双引号里面的内容就可以了，添加格式例如“Beijing,CHN---中国北京”，按照这个格式修改或添加新的都行。

内科诊室

胃肠科

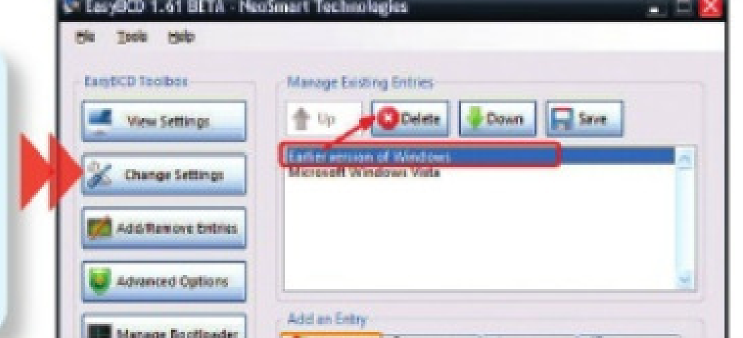
1.还原文件丢失



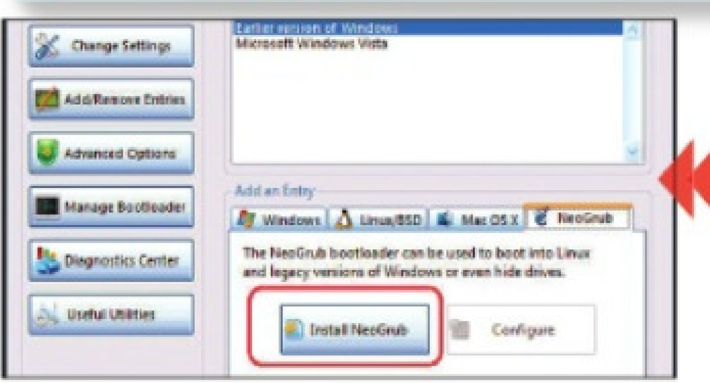
如果说Vista与WinXP双系统的应用疑难，应该是Vista的系统还原几乎完全失去意义的问题。即一旦启动进入WinXP操作系统，所有在Vista自动或手工创建的系统还原点都会丢失，即便是通过Complete PC备份的镜像文件，WinXP也会将除最后一个版本外的其他所有备份均予以删除，也让许多人养成的定期备份的好习惯失去了效用。

也许是出于市场考量，微软并没有提供这个技术上并不复杂的解决方案，之前笔者曾经提到过这个问题的有效解决办法，就是用户主动每次都手动备份还原点，例如使用Complete PC备份并把镜像文件保存在可移动存储器，并保证在进入WinXP这些可移动存储器未接入系统或使用只读介质如CD/DVD。不过显然这种方法实在太繁琐，完全丧失了系统还原自动便捷的特性。因此更加合理的解决方案是隐藏Vista所在分区，让其在启动WinXP时不可见，这样同样也可达到让其无法删除系统还原点的效果。当然如果备份文件存储于其他分区，同样也需将那些分区隐藏。这个方案的优缺点都很明显。

（1）首先下载并安装引导工具EasyBCD，因为其主页目前只提供的最高版本为v1.6，因此用户需要到其论坛注册下载v1.61版本（http://neosmart.net/forums/showthread.php?t=642）。



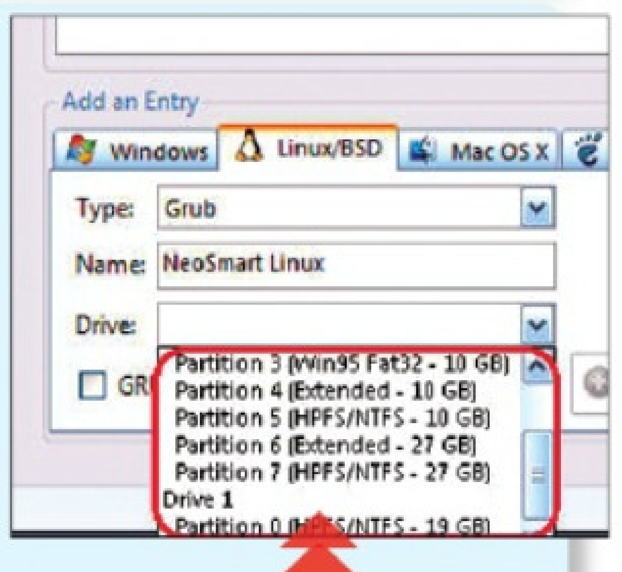
（2）运行EasyBCD并点击左侧工具栏的“Add/Remove Entries”按钮，删除其中存在的所有WinXP启动设置项，通常会是类似“Earlier version of Windows”或“早期版本的Windows”的启动项，这样做的目的是为下一步要安装的NeoGrub Loader做准备，让其接管WinXP/2003的启动。



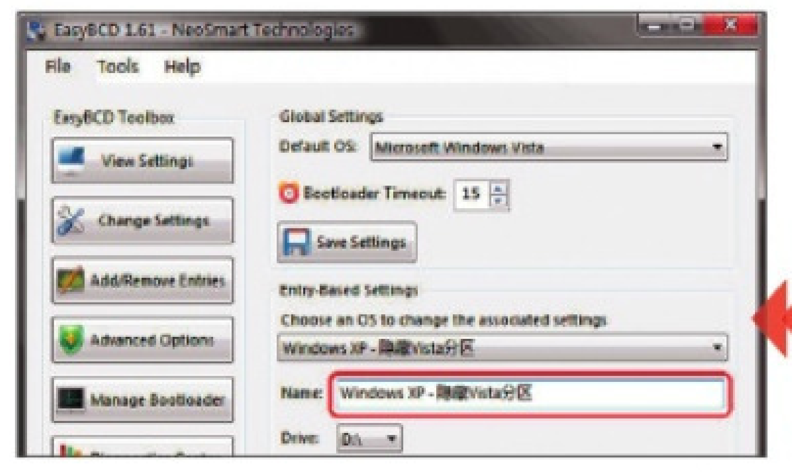
（3）选择下方的“NeoGrub”标签，点击“Install NeoGrub”按钮，安装启动引导器。NeoGrub安装完成后，点击“Configure NeoGrub”按钮，进行设置这将启动文本编辑器对位于主引导分区根目录下“NST\menu.lst”进行编辑。

（4）在menu.lst中需要添加的内容代码主要如下：

```
default 0
timeout 0
title Boot XP - Hide Vista
hide (hd0,2) # 隐藏VISTA分区
#如果需隐藏多个分区，重复相应的设置
chainloader (hd0,1)/ntldr # 设置XP启动时使用主引导分区下的ntldr
boot
```



代码示例中以“#”开头的行及行中“#”之后的部分为注释可删除，关键是代码中的(hd0,1)、(hd0,2)应根据系统的实际情况具体设置，设置的原则是系统中的第一块硬盘为hd0，第二块为hd1，分区序号则从“0”开始，以此类推。在例子中(hd0,1)即是指第一块硬盘中的第二个分区，而(hd0,2)则指第一块硬盘的第三个分区。当然如果用户不能确定应如何设置分区编号，在“Add/Remove Entries”窗口中“Linux/BSD”标签页中查看也就一目了然。

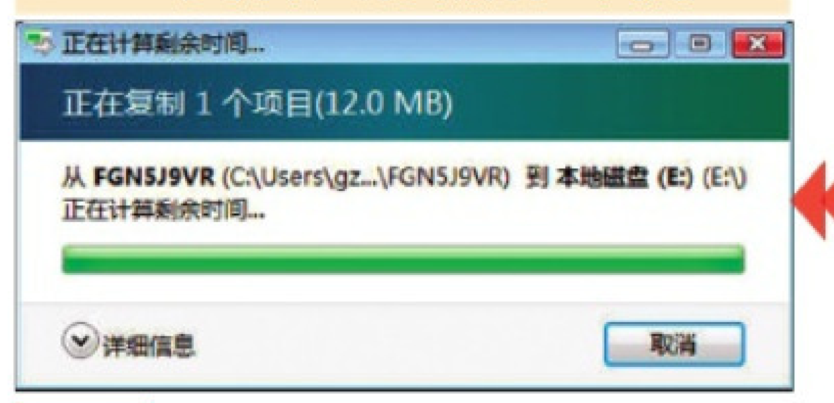


（5）保存修改后的menu.lst文件。这时切换到“Configure Boot”窗口，即可看到相应的启动项。如果愿意也可将显示名称从原来的“NeoGrub Bootloader”修改为“WinXP-隐藏Vista分区”。

（6）退出EasyBCD，重新启动系统，检查设置是否正确，及在WinXP下能否看到Vista分区。

心血管科

1.复制文件操作奇慢

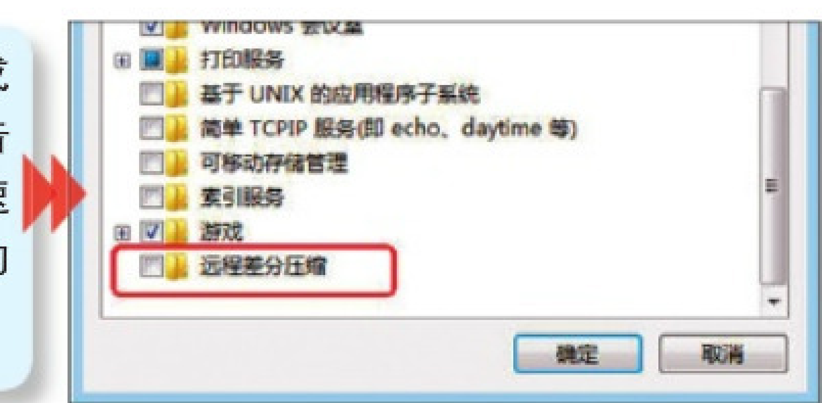


Vista系统的资源管理器应用中，存在本地或网络环境下使用资源管理器的功能进行文件复制、移动、删除，操作速度极慢甚至无法忍受的现象。用户需要很长时间才能打开一个本地或网络目录并显示它的内容，或在本地或网络目录之间复制文件需要很长时间，通常文件数量越多速度越慢，跟文件体积也有一定关系。这其中附带的现象还包括需要很长时间才能显示文件或目录的右键菜单，及建立和显示目录的缩略图导致屏幕闪烁和Explorer卡死。最关键的是用户使用CMD进行操作时不会出现任何上述问题，因此可以肯定是资源管理器的设计上出现了Bug。

即使是微软Technet论坛也无法给出完全正确的解决方案，用户可以尝试使用以下方案，对于大部分计算机而言确实有一定效果。

（1）安装微软的KB931770补丁。这个补丁相关的微软知识库文章主要说明了在网络环境下Vista向Windows 2003等系统的共享内复制文件时出现的速度慢甚至死机现象，并对相关的操作做出了修正。最初这个补丁并不提供本地下载，不过现在已可通过Windows update更新，当然互联网上也能Google到相关的下载地址。

（2）打开控制面板→程序→程序和功能，选择设置窗口左边的“打开或关闭Windows功能”，将其中“远程差分压缩”这个选项勾选掉，然后点击“确定”即可。这是目前比较有效的解决办法，不但可解决网络上复制文件速度的问题，也可解决本地复制文件速度的问题，这个原本是为网络环境设定的功能也影响到了本地的文件复制。



（3）安装最新的测试版微软补丁包Windows6.0-KB938979-x86.msu和Windows6.0-KB938194-x86.msu。这两个累积补丁包集中解决Vista在各个方面的许多问题，涉及系统Bug、性能和稳定性、软件兼容性等诸多方面。其中Windows6.0-KB938979-x86.msu的更新明确提到“改善复制、移动大文件时剩余时间的计算”以及“改善复制、移动包含大量数据或文件的文件夹时的性能”，由于补丁包只提供给测试者，因此用户需要在互联网上Google相关的下载地址。事实上获得补丁包其实很容易，安装测试的结果证实，打补丁后Vista复制和移动大体积文件时的性能确实大有改善。

2.糟糕的视图设计



Vista资源管理器的视图设计可以说是整个系统变化最大，也是最为失败的地方，很多细节地方的表现已经不是用户习惯不习惯，根本就是设计错误的问题。例如地址栏的分段设计原意是好的，但地址栏地址一会是完整路径，一会又是相对路径，用户根本无法掌握其规律。而且地址栏下拉列表居然不是显示计算机本地地址记录，而是互联网的网址记录，这样的设计虽不是Bug但会严重影响用户操作效率。

不过地址栏还不是资源管理器最大的问题，最让用户无法忍受资源管理器对文件夹的布置分得太细，每种文件都有各自不同的视图布置，混合文件的窗口又会有不同视图，根据混合的不同又会有不同的视图布置，各个视图显示列字段也完全不同。



这种貌似智能化人性化的设计其实最笨拙，用户根本不可能每种视图布置都去重新设置一遍。许多用户知道在WinXP中有视图的全局调整项目，而Vista确实也提供了同样的选项。点击资源管理器“组织”→“文件夹和搜索选项”，将设置窗口切换到“查看”页面，只要点击“应用到全部文件夹”就能将当前视图布局应用到所有文件夹。

问题是这样的设置当时似乎有效，可只要一段时间的操作后用户就会发现资源管理器又恢复原状，甚至这个设置有时根本就没有效果，用户会发现什么都没有改变。

要根本解决问题只能期望微软改变这些糟糕的设计，并在SP1中做出及时修正。被困扰的用户暂时可采用折中的办法，右键点击资源管理器中磁盘分区并选择弹出菜单属性，将属性设置窗口切换到“自定义”页面，在模板下拉项中选择“全部项目”并勾选下方的“将此模板应用到所有子文件夹”，点击确定即可将用户指定的文件视图应用到分区内所有文件夹。

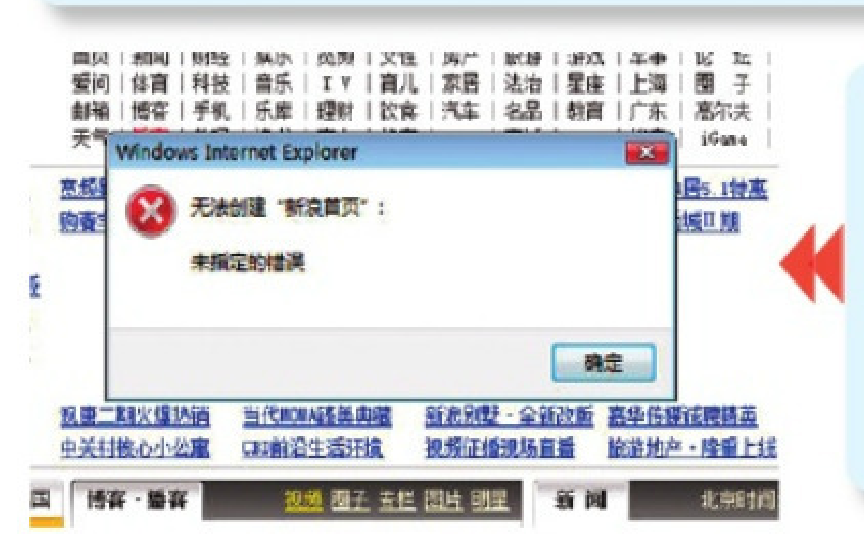


当然对于计算机中每个分区都需要用户分别设置，而且对于安装了Vista的系统分区是无法调整的，因为并没有自定义设置项目。

3.收藏夹移动错误

用户个人数据与系统文件共存于同一驱动器的做法是许多用户所不喜欢的，也在操作方面存在某些隐患。因为将用户文件夹置于系统分区的设置却要求用户在恢复前必须首先导出用户个人数据，不然就会像系统文件与设置一样，被镜像文件中的内容所覆盖，造成不可挽回的损失。在WinXP时代要将用户个人文件夹移出系统分区比较麻烦，必须使用第三方工具或是手动修改注册表。

Vista则对于这点进行了修改，用户在资源管理器中就能轻松移动个人数据文件夹。只要右键点击资源管理器中的个人文件夹，选择弹出菜单中的属性，将属性设置窗口切换到“位置”页面，用户只要简单输入路径就能移动个人数据文件夹。



当然更简便的方法是选中个人文件夹项目，按住鼠标右键将其拖到新建的文件夹中即可。将Vista的用户个人文件夹移出系统分区的好处是毋庸置疑的，不过许多用户在将个人数据全部移到其他分区中的文件夹后，却发现IE7出了问题，不能再收藏新的网站了，当欲将一个新的网站、源添加到收藏夹，Vista弹出一个错误提示窗口告知无法收藏。

当然如果仍将“收藏夹”项目保留在系统分区“users”目录下则不会出现相应的情况。发生这种情况是由于IE7运行在保护模式下，权限较低，导致其无法对保存在其他分区上的收藏夹子目录进行修改或创建新项目的操作。要想继续使用IE7的收藏功能，必须给予IE7对收藏夹子目录的操作权限。打开具有管理员权限的命令行窗口，移动到位于其他分区的用户个人文件夹下，即收藏夹的父目录中，输入如下命令：icacls favorites /setintegritylevel (OI)(CI) L，再试试IE7，用户就会发现收藏可顺利完成。P



看着周围的朋友都用上了Vista，很是羡慕。Vista系统确实魅力无穷，尤其是它漂亮的外观更是吸引人，看着自己电脑上平淡厌倦的XP老面孔，不禁感叹这世界变化太快。购新机新装Vista，开销需要不少，倒不如像刚买的二手房一样，重装修也能换个新面孔好心情。

XP这套老房，存在着户型面积太小、功能不足、空间利用不合理等“毛病”。二手房装修，需要在原有的房屋结构上进行拆除改造，换上新面孔，水电、泥土、木工工程，三工三改也少不了，以增加新功能满足新需求。下面我们就一步步按照施工流程来进行吧！

一、进场准备与拆除工程

XP原有的面孔与结构，可能会对新装修造成一些干扰，因此在装修前清场及拆除工程是少不了的。

其次，在更换XP外观模拟Vista时，可能需要安装第三方的桌面主题文件。由于微软对XP系统的主题管理进行了保护限制，默认只支持官方的桌面主题，因此，当使用第三方的Vista模拟主题时，需要首先绕过Windows系统文件保护机制，破解主题管理的核心文件“Uxtheme.dll”。可使用一个叫“UXTheme Multi-Patcher 5.0”的工具：

拆除工具——UXTheme Multi–Patcher 5.0

UXTheme Multi-Patcher 5.0工具可通过修改微软XP的“UXTheme.dll”动态链接库，解除XP系统限制，让操作系统支持第三方非微软标准格式的桌面主题。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/33694.htm

执行“UXTheme Multi-Patcher 5.0”后，点击界面中的“Patch”按钮，弹出系统信息检测对话框（**下图**）。

OS Detection
OS: Microsoft Windows XP
Build Number: 2600
Service Pack: Service Pack 2
Is this info match with your Windows system?
OK Cancel

确认系统信息无误后，点击OK按钮，将会自动替换主题核心文件（**左图**），同时桌面主题被禁用为“Windows经典模式”，并可能会弹出“Windows文件保护”对话框，点击“取消”关闭后并重启系统，即可完成破解。

UXTheme Multi-Patcher v5.0
UXTheme Multi-Patcher (Windows XP/SP1/SP2, 2003)
By Windows X, original sources Vorte[x]
OK

二、水电改造——加速XP程序运行与文件打开

水电改造是二手房装修一项很重要的工程，关系着新装房屋入住之后的使用舒适度。同样，XP的开始菜单与文件搜索功能也需要增强，要像Vista一样，非常方便执行程序或查找打开文件。

水路改造工具——Vista Start Menu 2.32

Vista Start Menu 2.32是一个免费更换Windows系统开始菜单的小工具。它将开始菜单的程序组分成若干小组，以更为合理的方式让用户快速找到要执行的软件程序。下载地址：http://www.Vistastartmenu.com/VistaStartMenu_Setup_2_3_freeware_en.exe

1.水路改造，增强“开始”菜单

Vista的开始菜单与XP有很大不同，执行程序打开文件更方便，因此可用第三方工具来增强XP的开始菜单。

安装Vista Start Menu后，程序自动随XP启动而运行。右键点击系统托盘区的Vista Start Menu图标，在弹出菜单中“Language”→“简体中文”命令，显示中文界面。再选择“定制向导”命令，打开设置向导对话框。点击下一步，在“系统集成”中，可勾选“在Windows启动时运行Vista Start Menu”，并选择“替换系统开始菜单”（**图3**）。



图3

点击下一步后，可设置开始菜单中的菜单项、标签、一键启动、电源按钮等。设置完毕后，点击开始菜单，可看见新的开始菜单在运行程序、查找文件方面非常方便（**图4**）。



图4

2.电路改造，XP也能像Vista一样搜索！

Vista在文件搜索方面有了很大改进，无论是搜索普通文件还是可执行程序，与开始菜单、资源管理器等都集成得非常好。XP怎么进行改造才能达到这样的效果呢？好在微软为XP用户提供了相似的搜索增强工具“Windows Desktop Search 3.01”。

电路改造工具——Windows Desktop Search 3.01

Windows Desktop Search 3.01是微软全新推出的桌面搜索工具，可在XP系统启用立即搜索技术。它使用索引文件技术，可帮助用户快速查找、预览和使用文档、电子邮件、音乐、照片和其他文件。Windows Desktop Search提供了快速检索功能、改进的性能和改进的文件类型支持，用户可自定义Windows Desktop Search，以只检索计算机上的指定文件夹。下载地址：http://www.microsoft.com/windows/desktopsearch/default.mspx

安装了“Windows Desktop Search 3.01”后，在桌面右下角处会多出一个搜索工具栏，以后搜索文件和程序都可在此进行。在工具栏上的搜索框中输入要查找的文件或程序任意字符，都会自动检索并弹出搜索结果栏界面，显示相应的程序与文件、图片视频等（**图5**），并随着用户输入字符的增加，自动即时过滤显示相匹配的文件。点击结果栏，将会弹出搜索结果对话框，在其中可显示与预览搜索到的文件内容、查看文件详细信息等（**图6**）。而且直接支持预览Word之类的办公文档内容，查看文件极为方便。



图5

Windows Desktop Search默认搜索本地硬盘，也可在输入搜索关键字符后，点击

图6

弹出界面中的“搜索网页”按钮，自动调用默认的搜索引擎进行网页搜索。此工具使用起来与Vista开始菜单搜索一模一样，非常方便和强大。用户还可自定义搜索索引的路径：

右键点击系统托盘区的Windows Desktop Search图标，在弹出菜单中选择“索引状态”，可看到当前索引完成状态（**图7**）。可暂停正在进行的索引，或恢复索引操作。



图7

在托盘区图标中选择“Windows桌面搜索选项”命令，弹出自定义设置对话框。点击“修改”按钮，在弹出的对话框中可勾选要进行索引的分区或文件夹（**图8**）。



图8

点击“高级”按钮，在弹出设置对话框中选择“文件类型”选项页，在这里可选择自动搜索的文件类型，并可选择“为属性和文件内容添加索引”项，以便检索文件内容（**图9**）。在下方的输入框中，可输入添加新的文件类型。另外，在“添加UNC位置”中，还可指定索引网络路径等，对局域网用户来说非常方便。



图9

三、泥土工程——XP核心功能的增强

泥土工程是房屋装修的核心，同样，在XP的各种操作中，资源管理器也是各种文件操作与程序执行的核心，因此需要对其进行一下改造。

1.砌砖隔墙，替换资源管理器

增强资源管理器是“泥土工程”中最重要的一个项目，XP中的资源管理器感觉功能不够强劲，我们将使用第三方资源管理器来替换它。

砌砖隔墙工具——Directory Opus v9.0.0.7

Directory Opus v9.0.0.7是一个功能非常强大的文件管理工具，比常见的资源管理器Total Commander都强得多。程序采用和Windows资源管理器相似的界面，程序内置完整的ZIP/RAR压缩和解压缩引擎，支持文件显示或隐藏过滤功能，程序内置小型图片浏览器，文件浏览窗口支持多种显示方式，并且内置强大的FTP客户端功能。而且Directory Opus可替换掉XP中内置的资源管理器，使用起来非常方便。下载地址：http://www.gpsoft2.com/files/Opus9/DOpusInstall.exe，汉化补丁下载：http://cuteleo.cn/?dl=DO9.LP.zip。

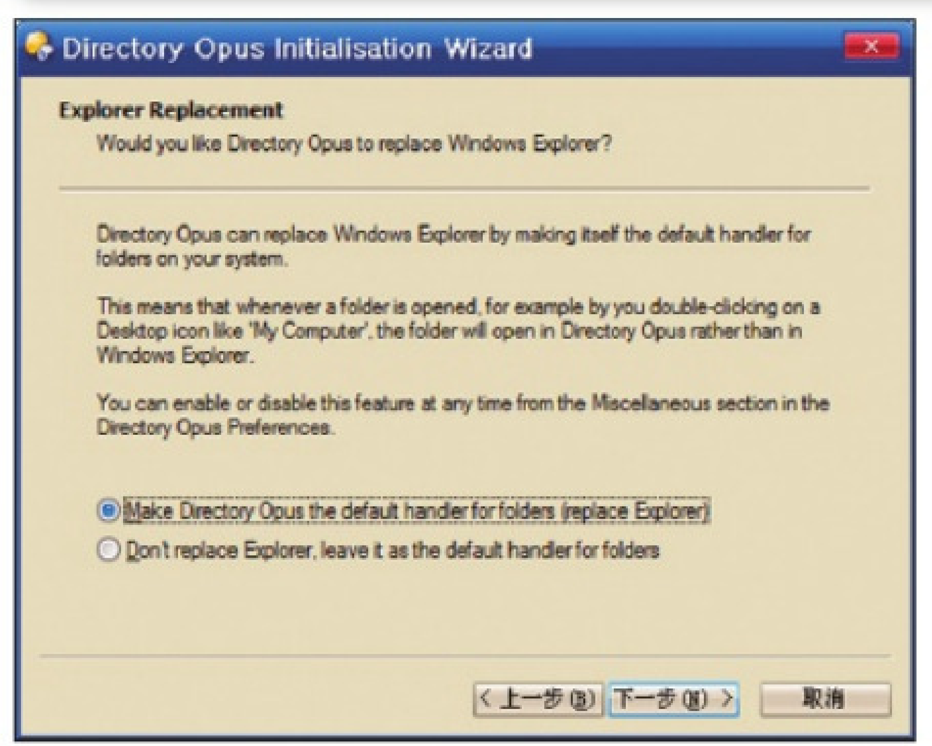
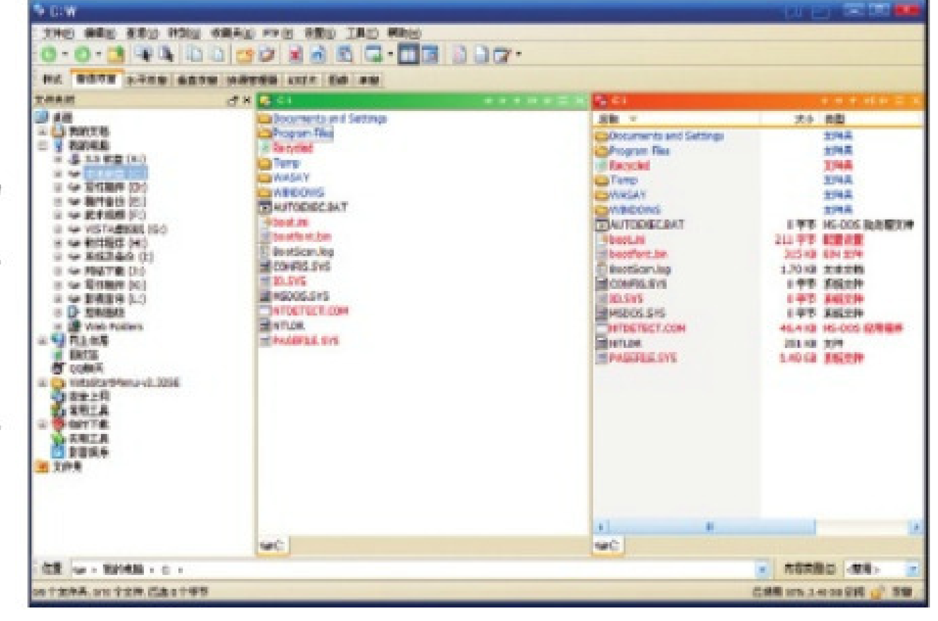


图10

安装Directory Opus，在初次执行程序时，会弹出设置向导对话框，使用默认的设置即可。不过要注意的是，其中有一个选项可选择是否替换掉Windows资源管理器（**图10**），替换资源管理器后，每次打开我的电脑或某个文件夹时，都是自动调用Directory Opus程序。

在安装汉化补丁后，运行Directory Opus程序，点击菜单“Setting”→“Preferences”命令，打开设置对话框。展开左侧的“Miscellaneous”→“Language”项，在右边窗口中选择“Chinese Simplified”，即可将程序切换到简体中文界面（**图11**）。


图11

Directory Opus支持多窗口文件浏览方式，用户可通过在下方的标签栏中双击新建标签浏览窗口。在程序文件管理窗口上方，有几个常用的模式切换快捷方式，可改变窗口和目录树的排列方式，方便查看不同类型的文件。在菜单“文件”→“文件命令”中，提供最便捷的各种文件管理操作命令（**图12**），用户还可为这些命令点击快捷键，从而实现一键创建新文件夹、一键改名等。

图12

在Directory Opus操作管理文件非常方便，还可使用“设置”菜单命令过滤显示指定文件类型，并可使用预览窗口方便了解文件内容等。软件还支持插件，可通过安装插件支持预览操作各种图片、视频音频及办公文档文件。

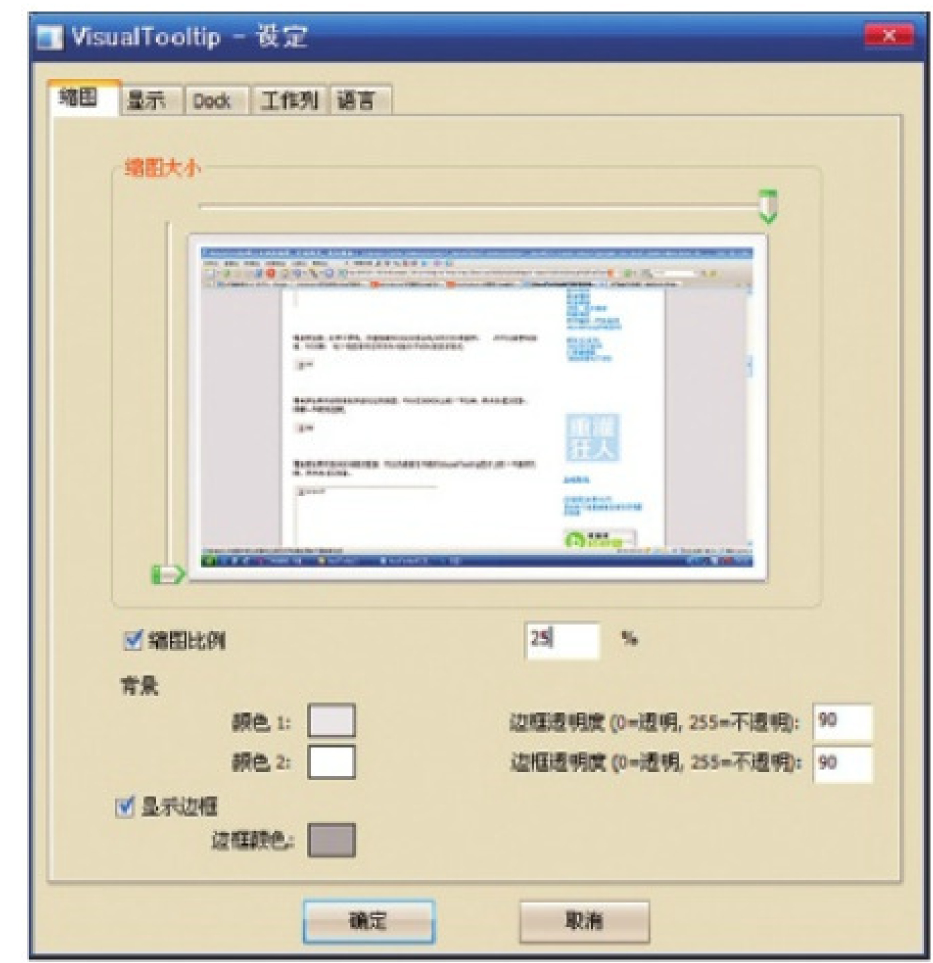
2.门窗——调节程序缩略图

在Vista中，当将鼠标移动至任务栏的某个程序图标上时，即会弹出相应程序的活动缩略图，显示该窗口的内容，我们当然也要为XP打开一扇查看程序的新门窗。

门窗工具——Visual ToolTips

Visual ToolTips是一个可让XP实现Vista任务缩略图风格的工具。下载地址：http://chsalmon.club.fr/fichiers/V2/VisualTooltip22.zip。

运行VisualToolTip，在“Language”选项页中选择界面语言为简体中文“Chinese Simplified”，然后在“缩略”选项页中进行简单的设置即可，可调节缩略图的大小、是否显示窗口标题、边框等（**图13**）。设置完毕后关闭程序窗口，将鼠标移动到任务栏上，就可看见程序任务缩略图了。


图13

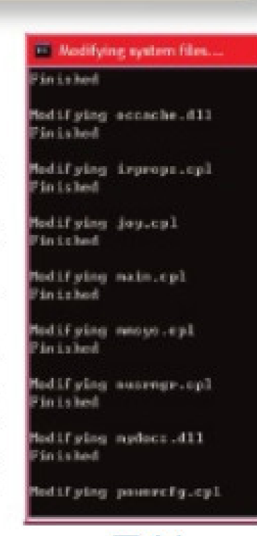
3.铺砖——替换Vista图标

铺砖是为了点缀新屋，Vista中的图标漂亮，我们也可为XP桌面“铺砖”，使用上漂亮的图标。

铺砖工具——VIPv2_SP

VIPv2_SP是Vista风格的系统图标安装包，可直接安装替换，由于程序只是替换系统图标，所以不占用系统资源。下载地址：http://www.joejoe.biz/joejoe/Download/VIP/VIPv2_SP.exe。

下载“VIPv2_SP”图标自动更换程序并解压，运行其中的“Install.bat”程序，将自动复制需要的文件并对系统图标文件进行替换（**图14**）。替换完成后需要重启系统，才可看到图标玻璃效果。


图14

4.粉刷——美化XP外观

粉刷是为了让新屋看起来更漂亮，怎么才能让XP中的图标、系统外观更漂亮呢？有许多针对XP开发的Vista模拟软件程序，可直接替换XP中的内核文件，实现Vista图标与系统外观效果，操作比较简单。

粉刷工具——Vista Inspirat 2 Bricopack

“Vista Inspirat 2 Bricopack”可对Vista系统资源进行全面的替换。下载地址：http://www.crystalxp.net/dl/en.gal.130.html。

运行Vista Inspirat 2 Bricopack安装程序，选择全部安装，程序自动进行文件替换（**图15**）。安装完毕后要求重启系统，重启系统后即可使用新的内核文件了，打开资源管理器和IE浏览器及各种系统图标，可看到与Vista一模一样的漂亮了。

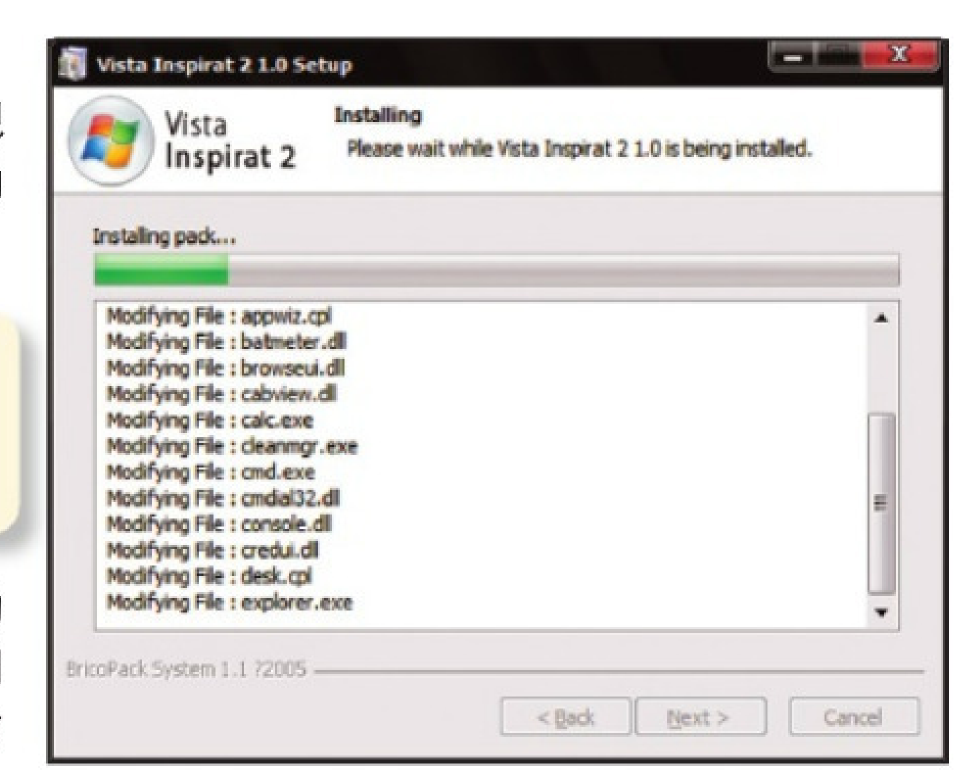


图15

四、金属工程，让XP使用UAC

房屋装修的金属工程，包括各种金属门窗、防盗门窗、雨棚等的安装，其目的不仅是为了美观，更重要的是对新屋的保护功能。美化装饰XP后，当然也不能忘记增强XP的保护能力。Vista之所以具有很高的安全性，其内置的UAC（用户账户权限控制）功能起到了很大作用，我们就用Sudown来模拟Vista的UAC功能。

金属工程工具——Sudown

Sudown是一个XP下的用户账户权限控制工具，可严格限制用户运行执行程序的权限，保护系统安全。在执行危险程序或系统设置操作时，会自动弹出拦截询问对话框，需要用户许可的权限才能执行。下载地址：http://downloads.sourceforge.net/sudown/sudown_2_0_setup.exe?modtime=1165161901&big_mirror=0。

安装Sudown后，需要重启系统才能使用用户账户权限控制功能。重启后，右键点击桌面，在弹出菜单中选择“Sudo Control Panel”命令（**图16**），弹出提示对话框，询问是否将管理员用户“Administrator”加入Sudo许可账户列表，确定后关闭提示框。

然后注销，以其它非管理员权限的用户账户登录系统，运行注册表、组策略等系统设置工具或危险程序时，都会自动弹出提示询问对话框。需要输入指定的用户账号密码才可以执行打开程序。当执行安装程序或其它重要的程序时，可用右键点击此程序，在弹出菜单中选择“Sudo***.exe”命令，即可以最高的管理员权限正常安装程序了（**图17**）。



图17

图16

五、木工工程，增加Vista中的实用小工具

旧屋新装修的木工工程，大家具就不必了，侧重于一些实用小家具的打造，即增加美观性，又突出实用性。在XP翻新装修过程中，太大的功能程序是无法添加了，一些小功能倒是可与Vista模拟得惟妙惟肖。

1.Flip 3D，漂亮的切换盒

Flip 3D是在Vista系统中进行程序任务切换的一种3D效果，实用性和视觉效果都非常不错。在XP中可借助一些第三方的软件来，来实现这种3D的程序切换盒。

切换盒工具——TopDesk V1.5.2

TopDesk是一个模拟Flip 3D特效的小工具，可完美实现Vista中的3D切换功能，而且不会占用多少系统资源。下载地址：http://www.skycn.com/soft/29556.html。



图18

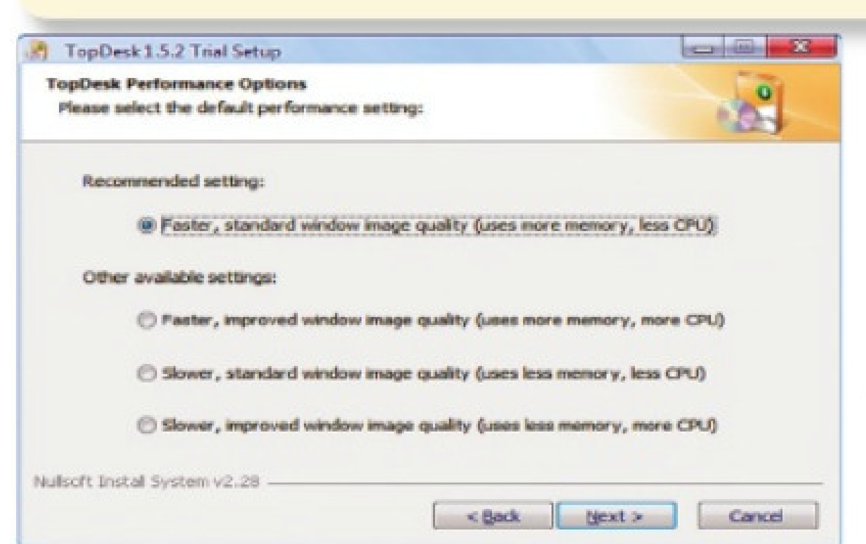


图19

下载并运行“TopDesk V1.5.2”安装程序，在安装过程中要求选择最终程序切换的效果，当然是选择第一项“Flip”（**图18**）。

然后要求选择程序切换快捷键，可使用默认的Alt+Tab，也可改成其它按钮，比如F9。然后再设置Flip 3D效果的资源占用，最好选择占用较多内存，较少CPU（**图19**）。

按照向导完成程序的安装。软件安装完毕后，按动下任务程序切换快捷

键，即可进入任务切换状态，可看到与Vista的Flip 3D效果非常相似，直接使用鼠标的滚轮即可切换程序界面窗口（**图20**）。

右键点击托盘区的TopDesk图标，在弹出菜单中选择“Options”命令，即可打开程序设置对话框。在“User Input”中可设置切换程序窗口的快捷键，并可设置鼠标滚轮切换速度效果，使程序切换时更加易用。

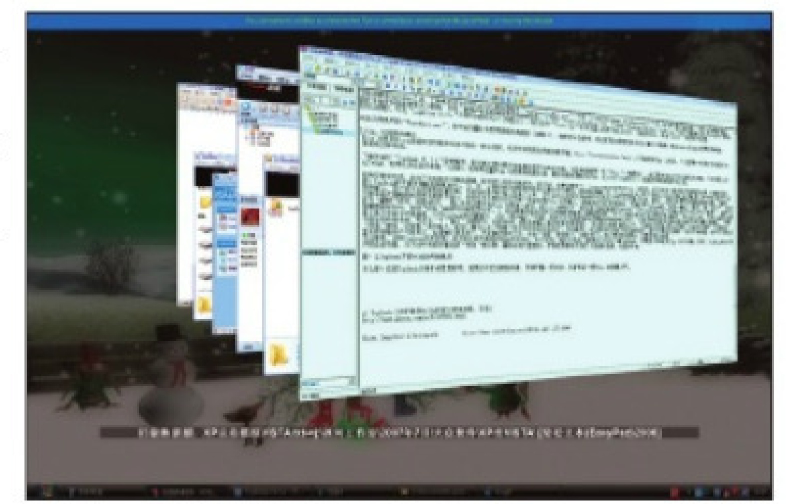


图20

2.Widget，实用美观的储物架

新屋需要一个储物架，既要点缀美观，还要能方便地存取使用各种工具。Vista中的侧边栏很漂亮，上面还有一些实用的小工具，XP当然要装修成这样了！

储物架工具——Vista Sidebar For XP Beta 3.1

Vista Sidebar For XP Beta 3.1是从Vista中提取的侧边栏功能组件，它不是模拟Vista的侧边栏，而是真正的Vista程序运行在XP上，并且和Vista一样，也具有透明的漂亮效果。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/471.htm。

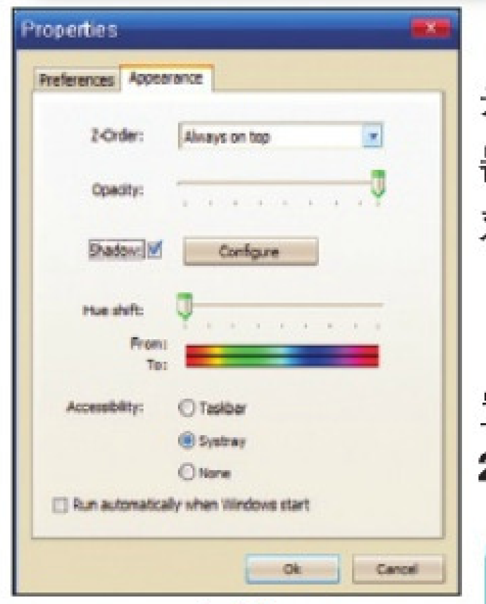


图21

下载程序后，直接运行，就可在XP桌面的侧边栏中显示Vista的工具栏了。上面只有时钟、系统分区、音乐播放器几个小插件，可点击工具栏上方的加号按钮，在弹出的对话框中选择添加相应的插件（**图21**）。

在工具栏上点击右键，选择弹出菜单中的“Prference”命令，打开属性设置对话框。在其中可设置工具栏的阴影、透明度、一直显示在桌面最顶层等（**图22**）。



图22

六、油漆工程，XP彻底翻新

油漆工程包括墙面腻子、粉刷乳胶漆、家具木工漆等，它是让整个旧屋彻底翻新的关键。让XP彻底翻新变得与Vista一样绚丽，可以考虑为XP换上新装。

Vista中的各种玻璃效果、漂亮的图标、不一样的登录与关机桌面等都非常吸引人，那就用Vista Transformation Pack 7.0将XP彻底新装成Vista的绚丽外观吧！

上漆工具——Vista Transformation Pack 7.0

Vista Transformation Pack 7.0是一个更换XP外壳的系统美化工具，可直接针对XP的外壳程序及各种内核文件进行操作，对相关的系统文件进行修改。包括从开始菜单、图标、鼠标指针、音效及启动画面和Logo标志等，都非常完美地模拟出Vista的绚丽效果。不过操作有一定危险性，有可能造成系统不能正常运行。另外，Vista Transformation Pack 7.0需要借助WindowBlinds运行，因此在使用Vista Transformation Pack 7.0前必须安装WindowBlinds。

下载并安装Vista Transformation Pack 7.0，但在安装前，要保证美化的XP系统中没有安装KB925902补丁，否则在安装Vista Transformation Pack 7.0时会弹出错误提示对话框。因此需要先卸载掉KB925902补丁：打开“控制面板”→“添加删除程序”，勾选界面上方的“显示更新”项，在窗口列表中显示当前所有安装的软件程序及Windows补丁更新。展开“XP-软件更新”项，在其下选择“XP安全更新(KB925902)”项，然后点击后面的“删除”按钮，即可将此更新补丁删除掉。

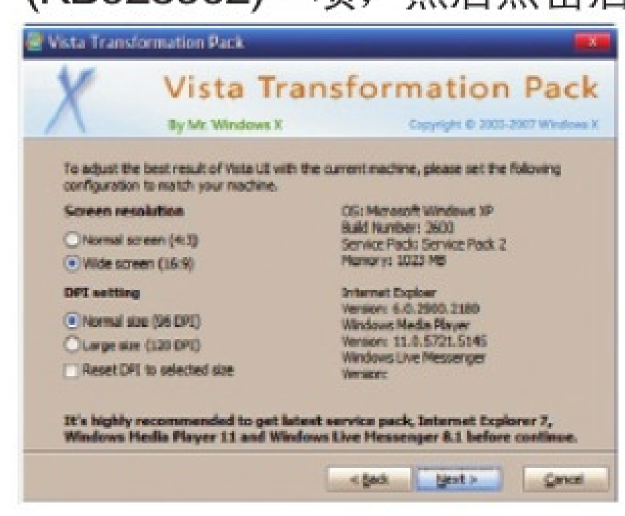


图23

执行Vista Transformation Pack 7.0安装程序，一路点击Next按钮，过程中会有默认设置WindowsXLive.net为主页的选项，可将其取消掉。然后会要求设置屏幕的比例及分辨率（**图23**）；

另外还需设置要安装的组件，可勾选“Install essential Vista compo nts (Logon,sounds scheme,curosrs,etc)”项，将安装Vista系统的登录界面、主题、鼠标方案等，各方面完美模拟Vista（**图24**）；并可勾选安装第三方插件以模拟Vista的侧边栏和开始菜单等（Install third_party applications for some Vista features）项，“I accept installing 3rd-party……”项表示安装一些第三方的增强工具，如果内存超过512MB，最好选择安装。最后点击“Transform”按钮，即可开始自动转换XP内核，完毕后要求重启系统。



图24

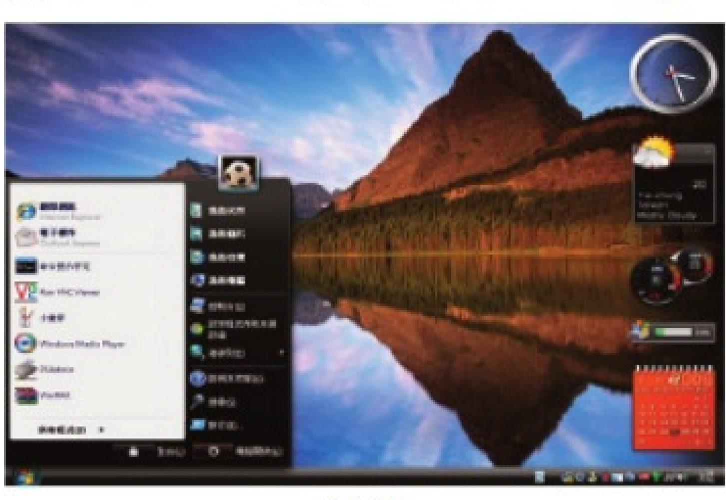
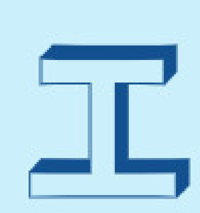


图25

重启系统之后，自动打开Vista Transformation Pack 7.0的“WelCome Center”欢迎对话框。点击“Configure user account”，打开设置选项页，将所有选项全部选中，在“Destop Theme Enchancements”下选择“Windows Aero”（**图25**）。

设置完毕后，点击“Apply current configure”，系统就会自动打开显示属性设置对话框，点击“应用”按钮，要求重启系统。重启系统后，可看到启动界面、开始菜单、各种程序窗口与鼠标、系统声音方案、IE浏览器等，都被完美模拟成了Vista效果（**图26**）。

图26






天气很热，蚊子很多……嗯，所以最近关于软件的新闻中，最让我感兴趣的就是关于电子杀蚊软件到底能不能杀蚊的讨论。显然最后反方占了上风，他们从超声波和PC音箱的关系，以及生物学专家对声波防蚊的评价等多方面进行了综合论述……我很遗憾最后在这么高现代化的时代里，还是要涂上花露水外加电蚊香片。当然也不能说这些杀蚊软件搞的就是伪科学，但我一直很想知道的是：难道做这些软件的作者就没自己测试过效果么？

■江苏 淮扬客

Close LCD 1.0

□大小：10kB □授权：免费 □语言：无

□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1157817600/29316.shtml

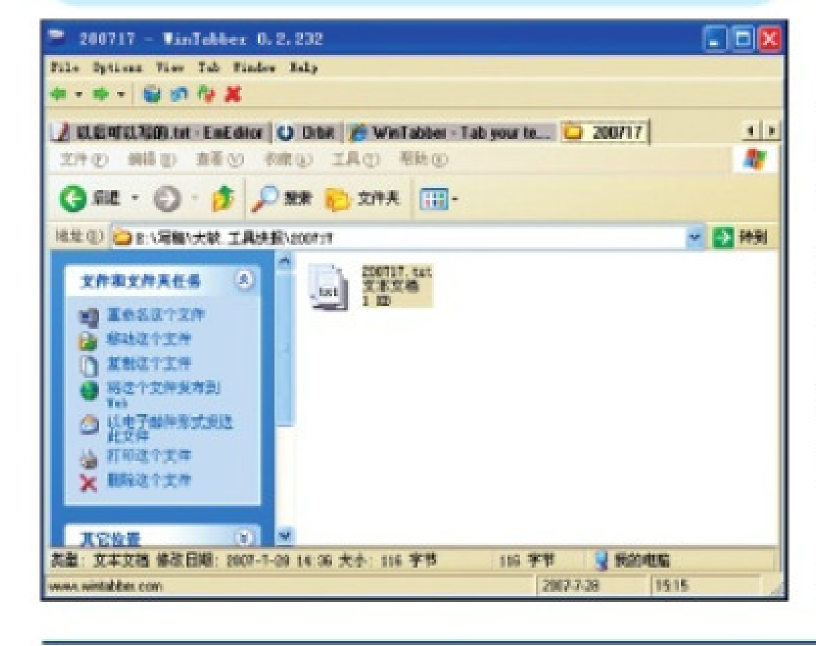


强烈推荐笔记本电脑用户人手一份的软件。它的功能很简单，就是双击后直接关闭LCD屏幕。由于通常的笔记本上并没有设置关闭LCD的功能键，如果通过盖上笔记本的方式又必须在电源管理中将这个方式所对应的待机功能取消，因此这个工具实在是非常有用。具体使用时可在桌面为这个程序建立一个快捷方式，之后编辑快捷方式的属性，设定该快捷方式的快捷键（如图所示），之后只要切到桌面，按下快捷键即可关闭LCD屏幕。当然如果你是台式机用户，不想动手按下LCD的开关，这也是个好方法，并且它不会关闭LCD的电源，再点亮时会快些哦。

WinTabber 0.2

□大小：1.65MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.zdnet.com.cn/detail/3/24153.shtml

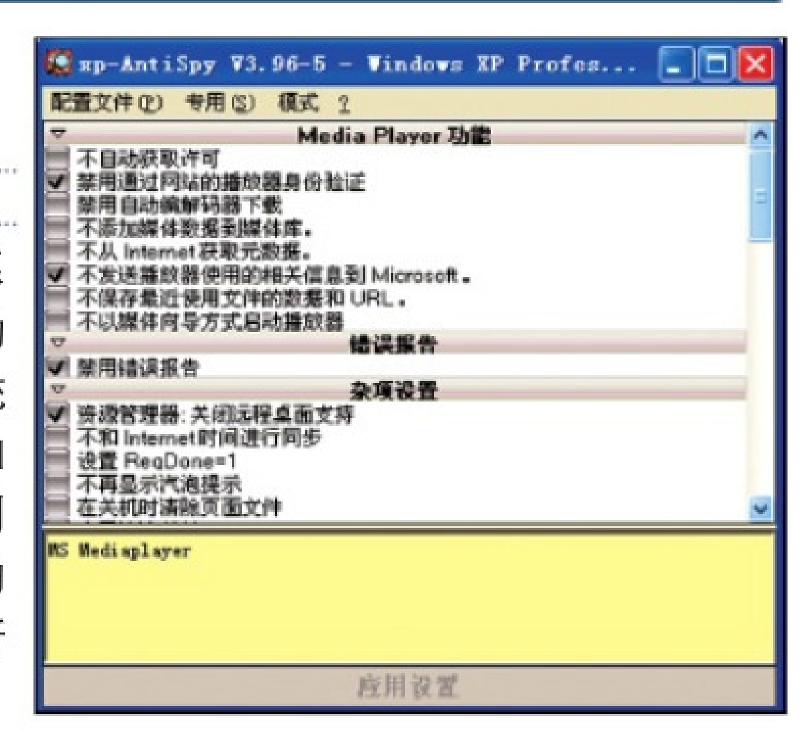


在介绍之前，笔者不得不承认这款软件确实在某些功能上还不是很完善，并且它所采用的方式也不一定能为多数用户习惯……可是它的确很有趣，并且在某些特殊情形下会比较有用。这款软件能够将当前桌面上运行的绝大部分窗口（以下称“原始窗口”）收集到一个或多个窗口中，并给每一个原始窗口分配一个标签（Tab），就像我们经常使用的多窗口浏览器（如Maxthon、IE7）一样。软件运行之后，请点击工具栏上的“+”号按钮，即可选择要加入WinTabber（选择时可按住Ctrl或Shift键多选）的原始窗口；点击工具栏上的蓝色撤销箭头可将当前标签还原为原始窗口；如果希望开一个新的WinTabber收集窗口，请点击菜单“File→New Window”。笔者建议，不妨将同一类工作的原始窗口收集到同一个WinTabber窗口中，这或许有利于你的工作效率。

XP-AntiSpy 3.96

□大小：276kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/1397.htm



千万不要望文生义，首先它并不是一个XP专用软件，它同样可用于Vista系统；其次它也不是一个专用防间谍（Spy）的软件，从某种程度上，它的某些功能只可以说是可防止微软“可能偷窃”关于你系统的信息。这是一款小型的系统功能调整软件，但里面涉及了不少你装机后一定或应当调整的系统选项，例如不让Media Player一开始就跑到网上的媒体首页、增大IE每服务器的最大连接到10、关机时清除最近活动痕迹、禁用错误报告服务……当然也有一些性能相关的选项留待你自行选择，好在每个调整选项都有简单说明，且有“推荐”配置，所有设定均可还原，你可以安全放心地使用它。

Bayden IEToys 1.1



□大小：178kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://download.pchome.net/internet/browser/companions/66609.html

有了这款IE插件后，可在IE或以IE为核心的其它浏览器中（前提是没有屏蔽IE的原有右键菜单）使用以下功能：使用右键菜单中的“Delete Images”随时清除页面中的图片（包括Flash动画）信息以便安心查看文字信息（刷新后即可恢复）；查看当前网页中所有图片的列表（Image List）并可在列表中将某个图片复制到剪贴板中（右击该图片，参看截图）；右键直接拷贝某个图片或Flash动画的URL地址；选定网页中的某部分内容查看其HTML源代码；选定某个英文词汇联网查看其定义或在Wiki百科中的解释；选定一个并没有做链接的地址将其在新浏览窗口中打开；一键清除所有上网痕迹……当然这些内容是否会被使用，都可在安装时进行自定义选择。

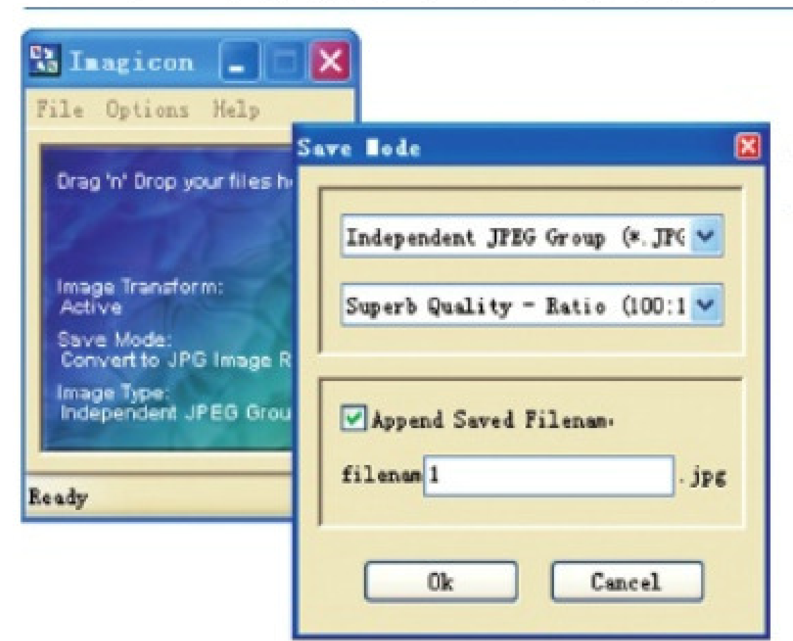
Papel 6.10

□大小：1.60MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.skycn.com/soft/30035.html



不知我们的读者有没有立志或正在写小说的，抑或不是写小说而是准备写点别的长篇大论——总之这款软件非常适合于这种创造性的工作。所谓“Papel”，在西班牙语和葡萄牙语中就是“纸”的意思，这款软件可以让你在一个工作区中随意摆放多张Papel（摆放位置会自动保存以便下次还是同样的工作情景），每张Papel可定义为章节（Chapter）、场景（Scene）、男女角色（Character）、对话（Dialogue）、注释（Note）等多种类型，也就是说，你可以按照你的思路先后撰写各个部分并标注各部分的完成情况，最后再将它们按某个顺序汇编（Complile）起来。软件提供了字数频率统计和字典等功能，可惜的是只能针对英文进行，不过我们这里只借用它的创作环境就好了。



Imagicon 2.4

□大小：831kB　□授权：免费　□语言：英文

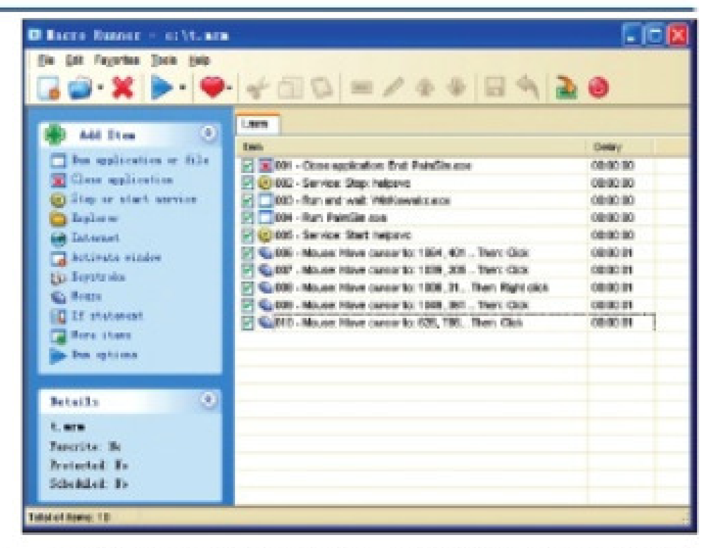
□下载：http://www.downkr.com/soft/1337.html

刚打开该软件界面时，你一定如同笔者一样想不到，这个窗口大小仅174×243、其貌不扬的小家伙竟是十数家专业媒体五星级评价的获得者，那么来看下它到底有何特色。这款软件的功能并不突出，就是可批量将BMP、JPG、PNP转换为BMP、JPG、PNP或ICO图标格式，并可在调整过程中调整大小或进行水平/垂直翻转。不过最特色之处在于它的操作方式：在设定好转换算法、保存格式和保存目录后，你只要将一个或多个图标直接拖拽到它的小窗口上，片刻后转换就完成了，非常适合于常将自己的图片转换成某种特定格式（例如常将照片缩小一定比例再与网友分享）的用户。这里提示一下，如果你只是调整大小，调整后图片又与原图片在一个目录中，建议选定“Options→Save Mode→Append Saved Filename（给保存的文件名追加字符）”，并在下面的文本框中随意输入文字。

Macro Runner 4.0

□大小：1.26MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1156608000/29104.shtml



“Macro Runner”直译为“宏执行者”，所谓“宏”就是一组已定义好的运行指令，尽管在宏运行软件方面国内已经有强大的按键精灵，不过以下功能你可否用按键来实现：在某个游戏运行前首先结束一些指定的程序和服务，然后执行游戏，退出游戏时再将刚结束的（或更多其它的）程序与服务再打开；定时给某人发一封邮件；定时下载某个文件；定时截屏并保存；定时弹出或打开光驱……而这些都可由Macro Runner完成。由于该软件生成的宏记录文件可以直接双击执行（不用打开主程序），这可以给你带来一些便利，例如直接双击某个文件就打开了光驱……另外注意软件在菜单“Tools→Wizard”之下安排了4个常用的宏制作向导，例如游戏运行向导，都值得一用。此外不过笔者觉得软件可改进的地方还有不少，例如宏运行快捷键、循环运行等功能，十分期待软件作者在后续版本中加入。



PhotoScape 3.0

□大小：10.39MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/59075.htm

一款有趣且功能很有特色的图片浏览及处理软件。这款软件除具有同类软件的批量编辑、批量重命名等功能外，还可将RAW格式转为JPG，并在编辑时可给图片添加边框和许多有趣的物件（如泡泡式的对话框），当然，取色与屏幕截图功能也是软件的亮点。不过它最独到之处还是对多张图片的组合处理。在“Combine”和“Page”功能中，你可将多张图片按照已设定好的版式放在同一张图中，软件会自动处理它们的长宽比关系；在“Print”功能中，可设定多张图片打印在同一张纸上；此外，还可将多张图片制作成为一张GIF动画图片。不过它最大的缺点是反应速度稍慢，使用时要有耐心哦。

SysExporter 1.21

□大小：39kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.orsoon.com/Soft/6704.html



有时在屏幕上看到一些文字信息想要弄出来自己使用，却无法拷贝下来，例如资源浏览器中的文件列表信息、某个对话框中的文字信息。如果是大篇幅文本，一些用户可能会先抓成图像然后再用OCR图像识别技术将文字摘出来。但现在用了SysExporter，一切就变得很容易，只要在该软件的上方列表窗口中找到你要拷贝的对象，然后在下方窗口中就可拷贝出你要的文字信息。使用时提示两点：软件开启了自动刷新，如果觉得不便，请通过菜单“选项→自动刷新”取消选择；另外如果是拷贝列表（ListView）信息，建议不要将其导出（这样会丧失列表格式），而应选定信息后再通过右键菜单的“复制选定的项目（Tab分隔）”，最后再拷贝到某个文本编辑器中。

中国共享软件

■重庆 CoCo

总有你能用得上——全能优化

□版本：4.94 □大小：2.8MB □授权：免费软件
□作者：智能实验室 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.xnlab.com/zh/guardio
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/42406.htm

说明：一款极其全面的系统防护及优化软件。对于恶意软件、网站的免疫、清理及反劫持功能只是其所有功能中的一小部分（注意此部分中的杀马功能需下载同一作者的另一个收费共享软件），更多的是数量众多的系统优化工具。例如IE功能增强及修复、Windows个性化设置、专业化的进程/服务管理器、右键关联菜单清理、文件关联清理、将任何目录虚拟为磁盘分区、“谁在锁定我”工具、超级软件卸载、文件粉碎器、文件MD5/CRC校验工具……总之琳琅满目，总有你能用得上的地方。


如此强大却完全免费的大餐让人难以拒绝

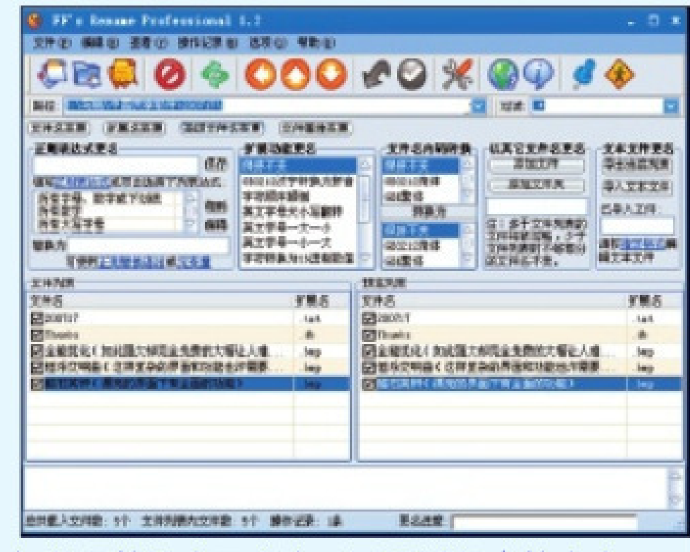
点评：这款软件的覆盖面涉及到系统的方方面面，共包括八大方面共30多个功能，并提供了完善的备份/还原设置功能，而承载如此多功能的软件体积却并不大，这是软件的一大特色。当然该软件最吸引用户的特点还是它的完全免费与完全绿色（无捆绑），这无疑是一股清新的风。相信你使用之后会同笔者一样对软件的制作者产生敬意。

给时间一点创意——酷石英钟

□版本：5.0 □大小：7.26MB □授权：免费软件 □作者：陈永升
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：无 □下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/2346.htm

说明：一款很不错的桌面时钟软件。软件对系统的正常使用基本无影响，默认界面下正常运行时仅占用约1.5MB的内存，而在界面上你也可选择让它显示在所有程序的最前方还是“嵌入桌面”只回到桌面时才可看到。当然如果只作为一款时钟显示软件，那安装它也未免太动干戈了些，它还可在背后设定复杂的计划任务和提醒功能。此外，它还是一款万年历软件，并设定有详细的国内外节日，还可在其中手动添加自己的节日。

点评：其实虽然有完善的万年历和提醒功能，不过笔者被这款软件吸引的最大原因还是它漂亮的外形。除了你在界面中看到的这个样式外，软件还有超过100种各式各样漂亮的皮肤可选！从古典到现代，从严肃到活泼，无一不具。并且作者也在界面上制作了复杂的设定，看看它的界面设置对话框就了解了。软件版本能发展到5.0，并得到众多网友的支持（皮肤中就有网友设计的），相信与这点关系极大。此外笔者还喜欢它的整点报时功能，很怀旧的感觉。



漂亮的界面下有全面的功能

小题也可大作——菲菲更名宝贝

□版本：1.2 □大小：922kB □授权：免费软件
□作者：国良 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ffhome.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/59019.htm

说明：这是笔者见过的考虑最周全的更名软件。除了常见的替换、删除、添加固定字符、序列号命名、字母大小写转换等重命名方式名，它还提供了各种各样我们想到或没想到的方式，稍举几例：将以上方式用于扩展名更改、使用正则表达式（有简单向导）、汉字转换为拼音、以文件的CRC32验证码命名、以文本文件第一行命名、命名时对文件名进行内码转换、将文件名列表导出为TXT文本并在自行编辑后再导入……此外它还可对文件属性进行批量更改。

点评：俗语有曰“杀鸡焉用宰牛刀”，但既是杀鸡，找到一把好刀应当是很合理的。共享软件在制作上绝不需大而全，但在细节上精雕细琢则是让自己从同类软件中胜出的重要因素。这款更名软件便胜出于细节，例如即使是在“文件名内码转换”这个功能细项中，作者也分置了GBK繁体、BIG5大五码、日文、韩文，这无疑能让软件在更为特殊的情形下适用。

如此多的设定已考虑了更名过程中的方方面面

电脑上的乐队——恒乐交响曲

□版本：4.4 □大小：6.5MB
□授权：共享软件 □作者：恒乐工作室 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：38元 □未注册限制：功能限制（电子琴功能完全免费）
□主页：http://hlgzs.c10.163ns.com/HLJX/hljxq.htm
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/8132.htm

说明：如果你将这款软件当成一款电子琴弹奏软件，会发现它有与众不同的弹奏方式，设计良好的键盘/琴键对应系统可以让你在一个键盘上快速弹出高低错落有致的音乐，而不用担心键盘是否能够胜任复杂任务；此外在弹奏时，还可加入各种鼓点。如果你将它当成一款音乐制作软件，除了录制你的弹奏之外，还有多种导入形式，如五线谱、简谱、时间轴简谱，直接输入或修改音符，并可为你创作的乐曲配器、配和弦；当然它还有一个完全自动的作曲功能，只要鼠标点几下就可生成一首曲子——不过对这个功能的评价就留给你自己了。

点评：这款软件无论在功能还是界面上都摘掉了以往同类软件比较单一、玩具而已的感觉。它在设计中增加了更多针对用户的功能，使得软件朝专业化迈进了一大步。同时软件加入了随使用时间（软件中称“运气”值）而解除功能限制的设计，是共享开发的一个新方法，创新可贵。不过相比提供全功能试用的方式，也给用户带来了不便，利弊参半。


这样复杂的界面和功能也许需要一份更详细的联机帮助



编者按：在使用电脑的过程中，按时备份是非常好的习惯，也是最容易被忽略的。经常是等到重要的文档文件或其他电脑文件损坏时，才想起自己没有备份，这样会造成很多不必要的损失和麻烦，大家一定要注意。

本期推荐文章

行家慧眼，辨网址真伪

■ 辽宁 QS

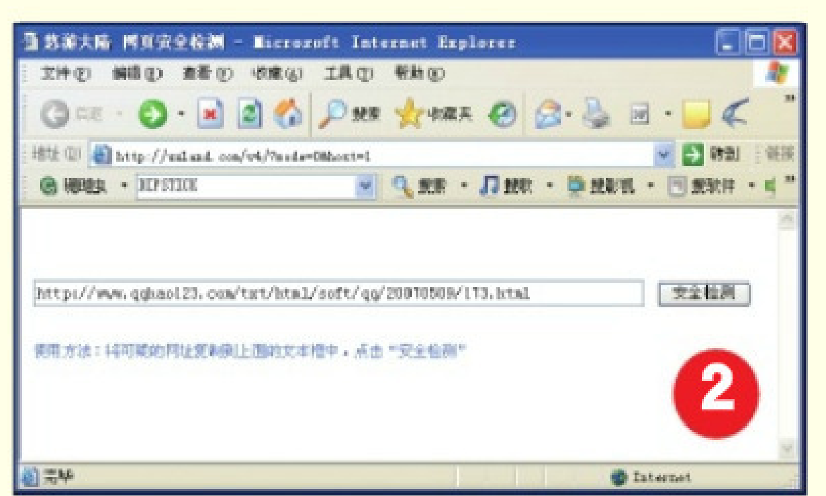
目前，网页木马肆虐，无数网民遭殃，自己的电脑被人控制不说，可能还会遭受经济损失。在上网冲浪过程中，经常有朋友利用QQ、MSN、E-mail给我们发送一些网址，而且这些网址有时是很诱惑人的。面对这些诱人的网址我们能否打开呢？会不会是挂马网站呢？自己的电脑会否受到侵害呢？很多朋友往往会陷入打开与不打开的两难境地。没关系，借助于下面两招，我们就可以有效规避挂马网站，不让电脑受侵害。

1.给未知网页地址做安检

提起安检，坐过飞机的朋友都不陌生，通过安检可将危险因素降到最低。通过安全检测&浏览，我们也可以给未知网页地址做安检，从而杜绝网页木马的侵害。

第1步：打开IE浏览器，键入“http://uuland.com/wm/”，回车后进入到网页安全检测页面（**如图1**）。





第2步：在页面中有两个枯黄色的按钮，分别是“安全检查”和“安全浏览”。通过这两个按钮可以完成对未知网页地址的检测和浏览任务。单击“安全检查”按钮，在接下来的页面中将QQ、MSN或E-mail中的网址粘贴进来，然后单击“安全检测”按钮，（**如图2**）。如果在检查结果页面中显示“安全”，那么就可以安全访问了，否则最好不要单击链接进行访问为好。

小提示：目前该网站可以识别十几类网页木马隐藏方式和上百种网页木马特征，会在后台分析该网页是否存在木马和恶意代码等潜在危害，具有流行漏洞快速响应框架，可以帮助我们快速检测和防范各种网页漏洞、木马和恶意代码等。

第3步：对于检测结果为“危险”的网页，如果我们必须打开浏览其中的内容，那么，则可以使用“安全浏览”工具。单击“安全浏览”按钮，在接下来的页面中将欲浏览的网址粘贴进来，然后单击“安全浏览”按钮（**如图3**）。



第4步：网站会在后台分析该网页，过滤并屏蔽掉该网页中包含的木马和恶意代码等，稍后会返回一个干净安全的网页。现在我们可以安心浏览未知的网页了，不用再担心木马会给电脑带来侵害。

2.给搜索结果链接做安检

利用Google搜索自己所需要的资源是我们每天都要做的事情，那么面对成千上万计的搜索结果链接，你知道哪个是安全的吗？我们当然无从得知，只能凭自己的主观臆断随便打开某个链接，这无疑是极不安全的，很容易受到恶意代码或病毒的攻击。借助于Finjan插件我们就能快速有效地识别Google结果链接的安全性，从而提前规避安全风险。

第1步：Finjan插件分为IE浏览器插件和Firefox浏览器插件，用户要根据自己的实际情况在http://securebrowsing.finjan.com/下载与自己浏览器相匹配的Finjan插件。这里以IE浏览器为例。

第2步：安装Finjan插件。在安装该插件前要关闭所有的浏览器窗口，否则无法安装。其安装步骤与普通软件一样，在此不再赘述。

第3步：安装完毕后，重启IE浏览器，在IE地址栏的下方会出现一个Finjan插件工具条。打开Google搜索引擎以任一关键字进行搜索，Finjan插件将仔细分析Google搜索引擎搜索到的每一个链接的安全性，并以不同的颜色进行标识。绿色的对号（√）表明当前链接指向的网站是安全可靠的；黄色的问号（?）表明当前链接指向的网站已不存在，无法进行扫描分析；红色的叉号（×）表明当前链接指向的网站存在安全风险（potentially malicious behavior was detected），用户最好不要访问（**如图4**）。



第4步：当我们将鼠标靠近红黄绿标识时会给出具体的提示信息，这样，用户就可以有选择地打开搜索结果链接，提前避免潜在威胁。

小知识：Finjan是一家为各种规模企业和组织提供最佳Web安全解决方案的全球提供商，是在预防恶意代码入侵、确保系统安全领域发挥主导作用的公司之一。通过其前瞻性的基于设备的Web安全解决方案，Finjan可预先抵御各种类型的Web威胁，保护用户免受未知和突发威胁以及已知恶意软件的攻击。

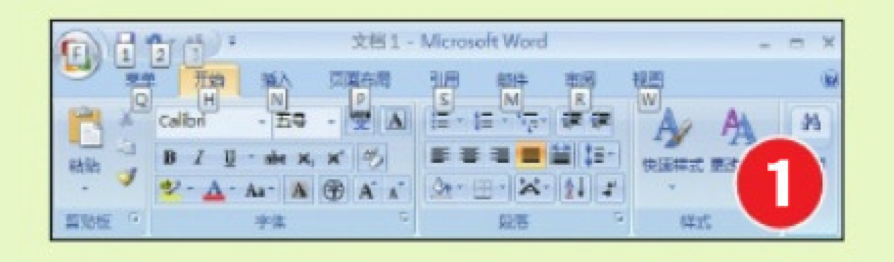
Ribbon调教之术

■ 福建 炫冰

Office 2007改变了以往的下拉式菜单用户界面，取而代之的是被称为“Ribbon”的选项卡式功能区（**注：**Ribbon这个名词，现在的翻译有多种，如：功能区、格式栏等）。这个全新的Ribbon界面华丽、功能强大，但由于菜单命令位置的改变和操作方式的迥异，让许多朋友至今仍感陌生。

一、Ribbon之键盘操作

在以前的Office版本应用程序中，通过“Alt+相应字母”快捷键可以访问系统主菜单上的命令，而Office 2007则采用了一种通用的快捷键。例如，在Word 2007界面中，按下Alt或F10键，就可以在当前视图相关联的Ribbon上显示对应功能的键字母提示（**如图1**）。然后，按照提示键



选择所需的功能，一层一层地操作。如果中途要取消操作，只需按下Alt或F10键即可回到当前操作的文档视图；而如果要返回上一层操作，则需按Esc键。

当按下Alt或F10键后，可以使用向左或向右的方向键来切换不同的选项卡。在每个选项卡中，则可以用上、下、左、右4个方向键和Tab、Shift+Tab键来选择Ribbon上不同的部件。

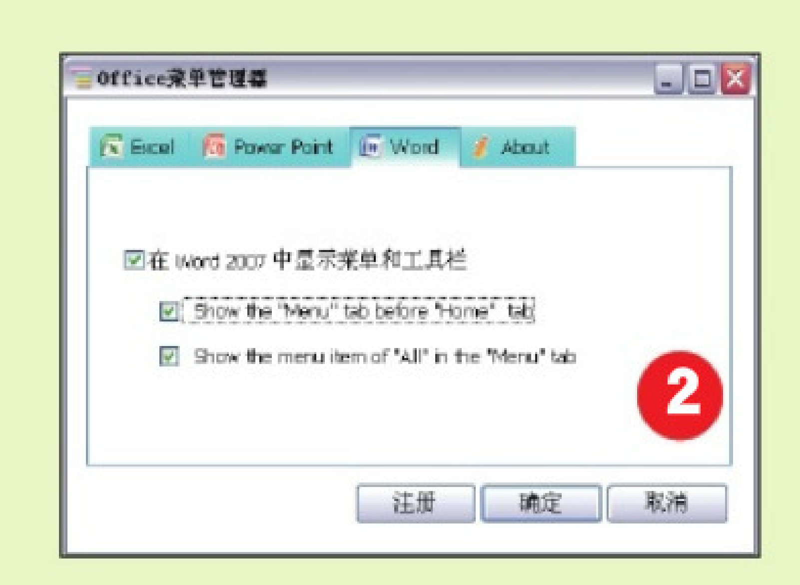
Ribbon界面的确很漂亮，但实在占据了太多的空间。有没有办法将它像Windows任务栏一样隐藏起来呢？当然有，不信你试试按下“Ctrl+F1”键，或是双击Ribbon活动选项卡上的标签（默认的是“开始”标签）。执行后，Ribbon将会自动隐藏起来。而需要恢复原始设置时，只要双击任何一个Ribbon选项卡上的标签或是再次按下“Ctrl+F1”键即可。

提示：在Office 2007程序界面中按下F6键，可以在Ribbon的活动选项卡、窗口底部的视图工具栏、活动文档和导航面板之间转移焦点。

二、重现经典菜单

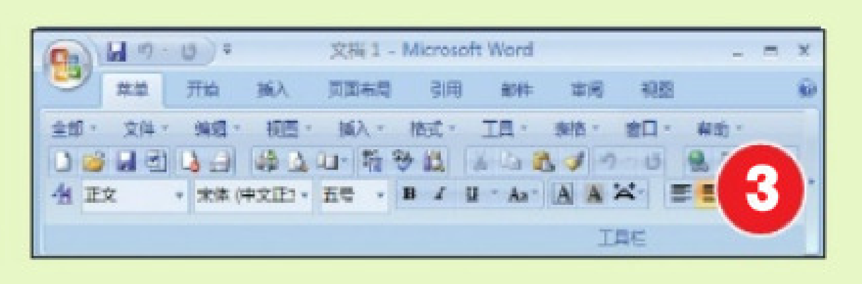
Office 2007工具栏与操作方式的改变，让许多朋友感到很不习惯，他们更愿意使用Office 2003中经典的下拉式菜单。这并不是不可能的，借助一些第三方软件公司开发的插件就可实现，如Classic Menu for Office（下载网址为http://www.officetools.cn/chinese/downloads/Setup_OfficeMenu_cn.exe）。

Classic Menu是一款能够替换和增强Office 2007应用程序中Ribbon界面的插件，添加了一个包含Office 2003的选项卡。在这个选项卡中的选项命令组织的形式，看起来类似于



Office 2003的应用程序（**如图2**）。

Classic Menu的安装并不复杂，按照向导提示操作即可完成。缺省设置时，Word/Excel/PowerPoint 2007中都会自动载入一个标签为“菜单”的选项卡，能够提供像Office 2003那样的菜单。在这个工具栏的菜单里，



你可看到与Office 2003相同的所有一级命令，如文件、编辑、视图、工具等，打开后也和2003中的十分相似（**如图3**）。Office 2007中新增的命令，例如Word 2007中的“文件”→“发布”，也包含在下拉菜单中，新增的命令通常被放置在下拉菜单的底部。

当然，这个以插件形式实现的经典菜单与原版Office 2003中的并不完全相同。例如在Word 2003中的命令“工具”→“宏”→“宏”，在经典菜单中则为“工具”→“代码”→“宏”；“视图”菜单下“页眉和页脚”的设置方式也有所不同。此外，由于快捷键布局的改变，你不能直接套用Office 2003快捷键来操作经典菜单上的命令。例如，在Office 2003中，“Alt+F”键用于打开“文件”下拉菜单，但在Office 2007中，该键的作用则是打开左上角Office图标处的菜单，因此经典菜单就不能再使用这个组合键了。

如果不需要使用Office 2003经典菜单时，可以从Windows“开始”菜单中依次执行“Classic Menu for Office”→“Classic Menu Manager”。在打开的Office菜单管理器窗口取消对应的应用程序选项卡中的“显示菜单和工具栏”选项，点击“确定”后重新启动Office程序即可。

让下载时光不再空虚——用风行实现影片BT下载同步看

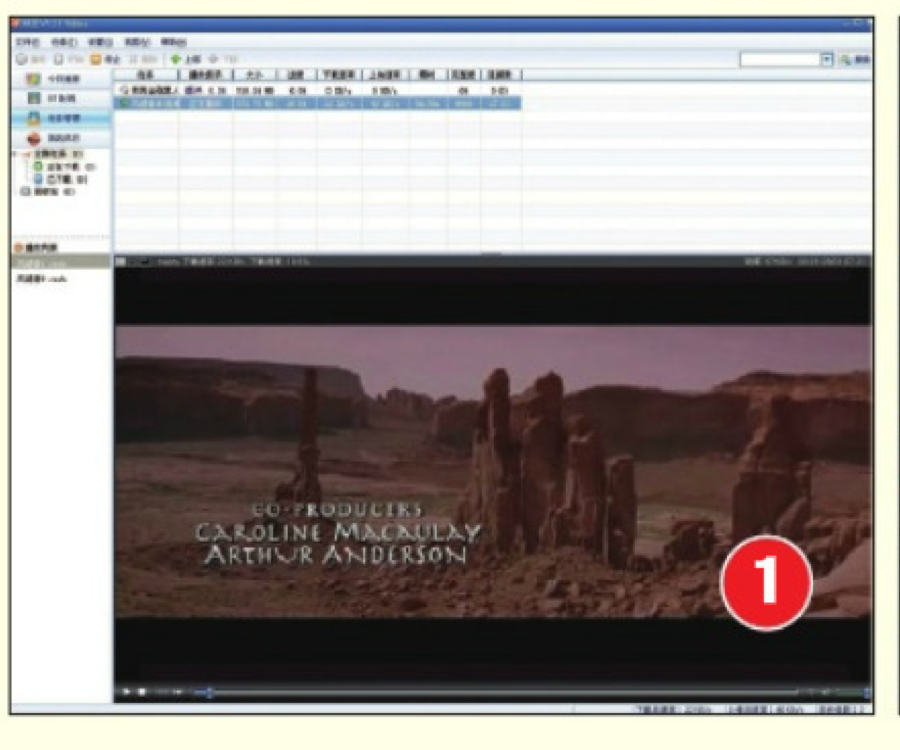
■ 四川 TreesOfHeaven

“风行”作为新近的BT下载软件，与几款老牌BT下载软件相比，除了能进行一般的BT下载外，还引入了一些新的下载功能。尤其是对于视频文件BT下载，风行非常独特，能够实现边下载边观看（**如下页图1**）。下面谈一下我的影片

下载心得。

风行有很多版本，建议使用最新的v1.2.1.168Beta版。如果安装有旧版本，可以通过其自动更新获得新版本。

启动风行后，首先会看到一些影片列表。如果能找到想看的电影，直接点击影片名称下的“观看”按钮（**如图2**）。不过风行列出的可观看影片数目有限，我们有时需要自行寻找影片。登录到专门的BT发布网站，找到影片BT地址后，点击并获得“种子”。然后返回风行界面窗口，执行菜单“文件”中“添加种子文件”，选择刚下载的种子后“确认”即可下载。在下载任务开始后，可以点击“播放”实现同步观看。





提示：

如果要找的一部影片的下载地址在风行推荐和其他BT发布网站中都能找到，建议先同时开始下载，然后通过观察，保留连接数目多的那个地址。这样通过比较可选择速度更快的那个地址下载。

对于那些只想在下载完成后再观看影片的朋友，建议你在下载初期也用风行播放一下影片，看影片是否足够清晰可供观看。这样可避免花去不少时间下载的影片却让人感到失望的结果。

为了流畅播放，建议在缓冲提示为“双击播放”后不要急于点击。在下载进度达到5%以上后，再进行播放。P

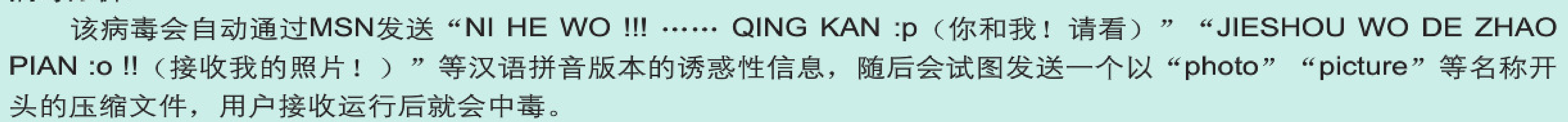
病毒名称：IRC波特变种BCG (Backdoor.Win32.IRCbot.bcg)



病毒类型：后门程序

病毒危害级别：★★★☆

病毒分析：



该病毒会自动通过MSN发送“NI HE WO !!! …… QING KAN :p（你和我！请看）”“JIESHOU WO DE ZHAO PIAN :o !!（接收我的照片！）”等汉语拼音版本的诱惑性信息，随后会试图发送一个以“photo”“picture”等名称开头的压缩文件，用户接收运行后就会中毒。

该病毒除了滥发MSN消息和病毒邮件外，还具有后门功能。感染此病毒的计算机会变成僵尸计算机，可被黑客远程控制。

手工清除方法：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”菜单，选择“运行”。输入“regedit.exe”，启动注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ShellServiceObjectDelayLoad项，找到名为“printers”一项，将其值记录下来。

3.将printers项删除。

4.打开注册表中的HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID项，找到刚刚记录下的项目，将其删除。

5.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到文件名以images、photos2007_、album、photo、photo_album、image0开头的压缩文件（如photos2007_79.zip、photo12.zip），将其删除。

3.进入系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到名为“msn.exe”“libcintles3.dll”的文件，将其删除。

4.再次重新启动计算机，查看上述被删文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：该病毒手工清除需要具有一定的计算机操作水平，一般用户可直接升级瑞星杀毒软件2007至19.34.02版及更高版本清除。瑞星公司将密切关注该病毒的最新动向，防止其新变种传播。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。P

该来的不来，不该来的来了——USB弹出图标故障两例

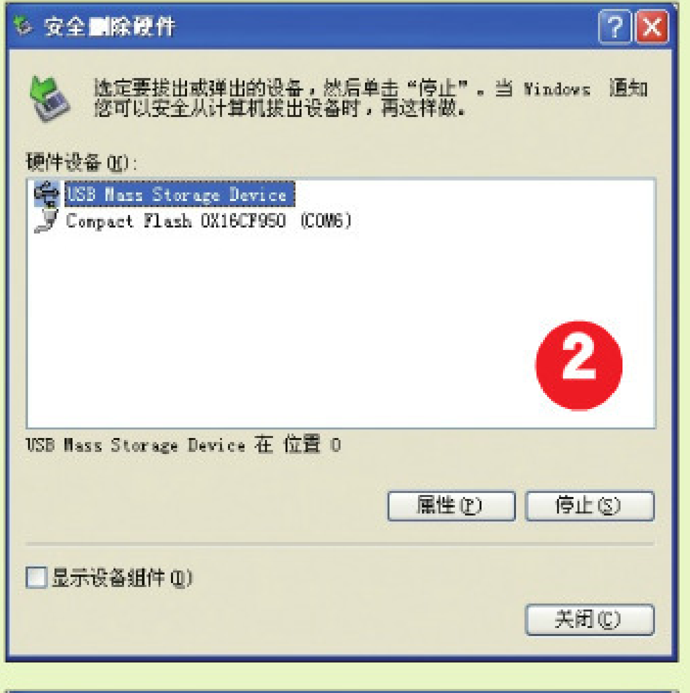
■ 辽宁 QS

大家都知道，当我们将USB设备（如闪盘、可移动硬盘）插入到电脑的USB接口之后，在任务栏托盘区就会显示一个安全卸载的弹出标识（**如图1**）。通过该图标，我们可以安全地卸载USB设备，避免损坏USB设备中的数据及其硬件本身。有些朋友在使用USB设备时往往遇到这样的故障：安全卸载硬件图标该出现的时候并不出，不该出现时偏偏又出现了。那么这些故障的原因是什么？又该如何排除呢？

一、该来的不来——托盘区安全卸载硬件图标丢失

有些时候，当我们将闪盘等可移动设备插入到计算机时，托盘区并没有如期出现卸载图标。遇到这种现象时我们可以使用如下方法轻松、安全地将可移动设备卸载下来。

单击“开始”→“运行”，在运行对话框中键入“RunDll32.exe shell32.dll,Control_RunDLL hotplug.dll”，回车后即可打开安全卸载硬盘对话框，现在就可以按通常方法进行安全卸载了（**如图2**）。



上面的方法仅是应急之道，治标不治本。那么有没有办法令丢失的安全卸载硬件图标重现呢？引起可移动设备安全卸载图标丢失的原因，多半是系统中与USB端口有关的系统文件受损，或者是由USB端口的驱动程序受到破坏引起的。因此，遇到该故障，我们可以通过如下步骤重现丢失的托盘区图标。

首先，重新安装一下USB端口的驱动程序。如果你不清楚如何来安装，那么干脆直接重装一下主板驱动，虽然略耗时，但简单方便。重装主板驱动后，丢失的托盘区图标应该回来了。如果仍然没有出现，那么再次调出运行对话框，键入“SFC/scannow”，回车后对系统文件进行扫描。当提示插入Windows安装光盘时将安装光盘插入到光驱。修复完成后，重新启动计算机即可（**如图3**）。



二、不该来的来了——托盘区无故出现安全卸载硬件图标

现在SATA接口规格的大容量硬盘十分走俏，低廉的价格令其快速步入寻常百姓家。有些购买SATA硬盘的朋友会发现这样一个怪现象：当安装SATA硬盘之后，在任务栏托盘区会显示一个USB设备安全卸载图标。为什么呢？

该故障往往发生在使用了nForce芯片组主板的电脑上，主要原因是nForce芯片组在安装了IDE-SW主板驱动以后，系统会把SATA硬盘识别为可移动设备，因此，出现USB安全卸载图标也就在情理之中了。应该说出现该图标并不会对硬盘造成一丝一毫的影响，我们完全可以不必理睬。如果你觉得碍眼，欲除之而后快，那么可以按下面的方法进行操作。

其实，我们只要不安装IDE-SW主板驱动就不会出现多余的卸载图标。不过，这样做会多少影响硬盘的性能，并不是完美的解决办法。我们还可以通过修改注册表来达到清除多余卸载图标的目的。

在“运行”对话框中键入“regedit”，回车后打开注册表编辑器，依次展开如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\nvata]，在右侧窗格中新建一个Dword值，将其重命名为“DisableRemovable”。双击，在打开的对话框中将“数值数据”更改为“1”，单击“确定”按钮，最后重新启动计算机。重启后，系统就不会再将SATA硬盘识别为可移动设备了，那个“安全删除硬件”图标也就自然消失了。P

轻松共享键盘和鼠标

■ 河南 花的神明

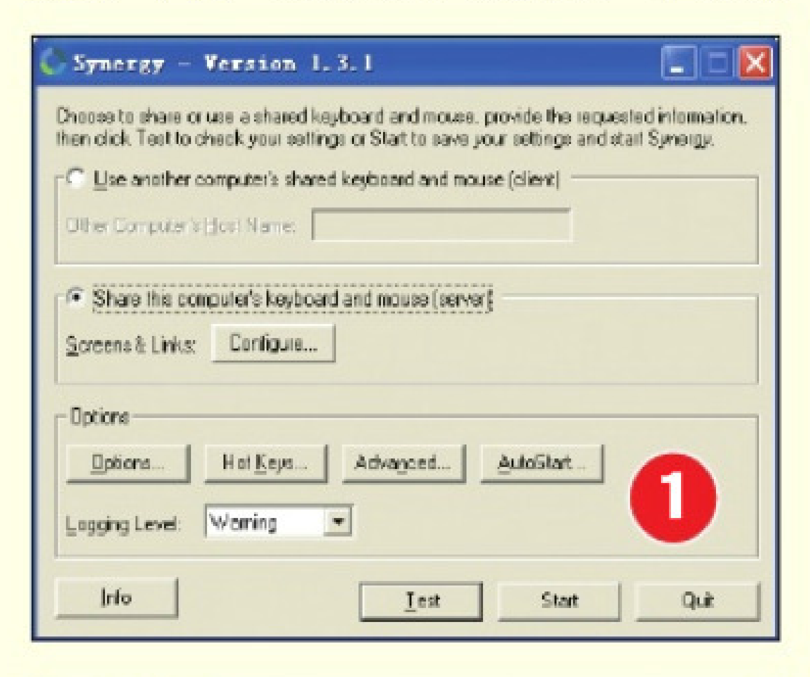
现在很多单位和家庭都组建了局域网，我们可以充分利用资源共享带来的种种便利。按照一般的共享规则，硬盘可以共享，打印机可以共享，甚至电视卡也可以共享。不过键盘和鼠标也能共享，可能知道和使用的人就不多了。

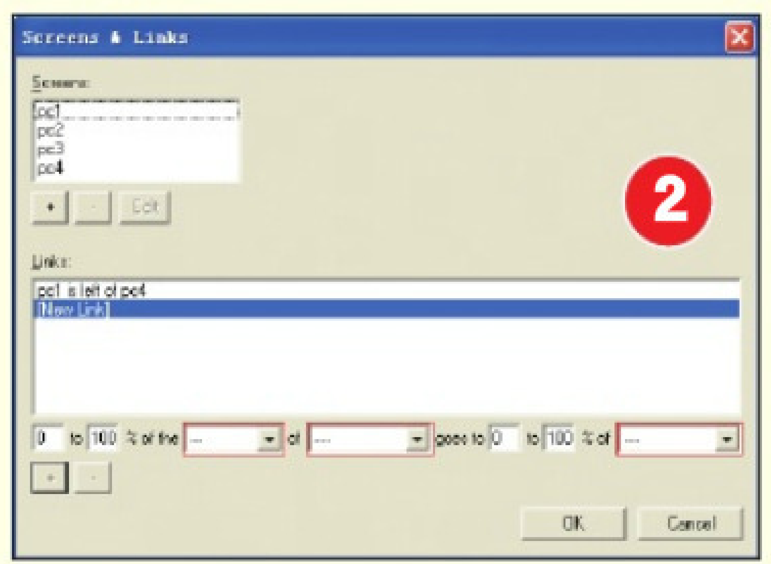
Synergy（下载地址为http://www.skycn.com/soft/27783.html）就是一款能让使用者仅用一套键盘鼠标，就可同时操控多台计算机的免费工具软件。使用者能够在包括Windows、Linux、Mac OS等不同的系统上安装它，并且在设定好从属关系后，就能通过一套键盘鼠标来操控多台电脑的屏幕。这种特殊的操控方式，对于拥有笔记本电脑的用户来说尤其方便。您可以在笔记本电脑和台式电脑上同时安装Synergy，并设置好两者的从属关系后，就能够利用笔记本电脑来同时操控所有的电脑了。

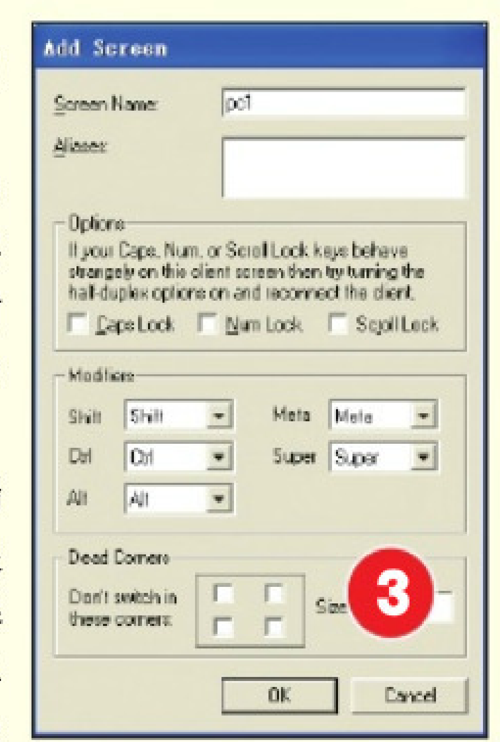
一、服务器端配置Synergy

Synergy的原理很简单，采用的是虚拟屏幕技术。当鼠标移动到当前屏幕的左侧或者右侧时，就会按照预设的屏幕名称的排列顺序，“进入”网络中与之相邻的电脑主机屏幕中，从而将鼠标和键盘的控制权“转移”到该台电脑中。

在需要共享键盘和鼠标的服务器上启动Synergy，在其主窗口（**如图1**）中选择“Share this computer's keyboard and mouse（server）”项，之后点击“Configure”按钮。在弹出的窗口（**如图2**）中点击“＋”按钮，在“Add Screen”窗口（**如图3**）中的“Screen Name”栏中输





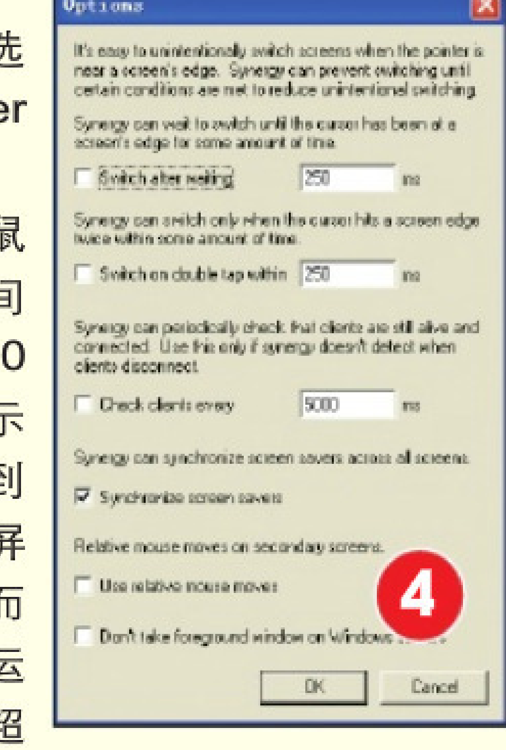


入客户端的屏幕名称。注意这里的屏幕名称实际上代表对应客户端的网络标识，服务器端Synergy根据不同的屏幕名称来寻找对应的客户机，从而将服务器上的键盘和鼠标操作“虚拟映射”到客户机屏幕上。因此每台客户机的屏幕名称都是唯一的，而且最好和客户机的计算机名一致，这样便于管理和使用。

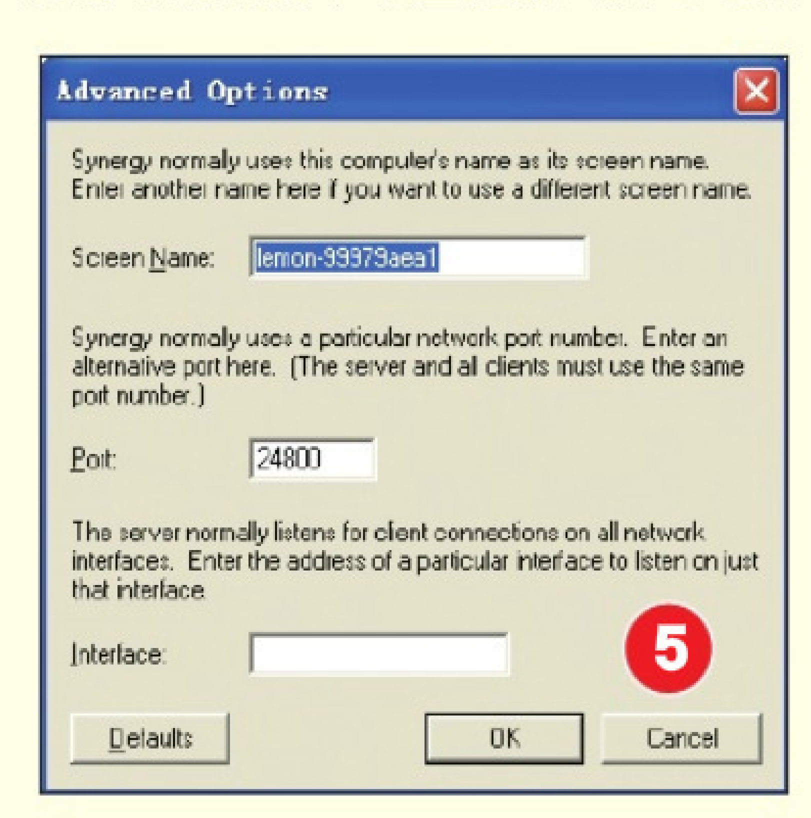
在“Aliases”栏中输入客户机的别名信息，当在客户机上共享本机键盘时，如果Caps Lock、Num Lock、Scroll Lock等特殊键出现异常的情况，可以在“Options”面板中勾选上述键位，从而将其切换到半双工状态，来避免故障的发生。在“Modifiers”面板中可以对Shift、Ctrl、Alt等特殊键位进行更改，例如将Shift键位更改为Ctrl键等，这样在使用本机键盘遥控客户机屏幕时，可以实现一些特殊功能。在“Dead Corners”面板中可以决定是否将屏幕四角设置为死区，这样当鼠标移动到本机或者客户机屏幕的四角时，便可决定是否进行屏幕切换操作。按照方位勾选对应的选择框即可，同时在“Size”栏中可以设置具体的死区范围尺寸。设置完成后点击“OK”按钮保存设置。

按照上述方法，可以添加和配置局域网中每台客户机的屏幕名称属性。在默认情况下，每台客户机的屏幕名称是按照添加的顺序相邻的。例如对于PC1、PC2、PC3、PC4等电脑来说，按照默认的排列顺序，在PC2屏幕上移动鼠标到达屏幕左侧时，鼠标将自动从PC1的屏幕右侧出现；在PC2屏幕上移动鼠标到达其右侧时，鼠标将自动从PC3的屏幕左侧出现。当然，在“Links”列表中可以自定义新的屏幕排列顺序。

在Synergy主窗口中点击“Options”按钮，在设置窗口（**如图4**）中如果勾选“Switch after waiting”项，同时设置鼠标停留时间（默认为250毫秒），表示当鼠标移动到当前客户机屏幕边缘时，而鼠标停止运动的时间超过上述停留时间后，将执行客户机屏幕的切换操作；如果勾选“Swith on double tap within X ms”项，同时设置等待时间（默认250毫秒），表示当鼠标在当前客户机屏幕边缘双击的间隔超过预设时间时，将执行客户机屏幕的切换操作；如果勾选“Check clients every X ms”项，同时设置间隔时间（默认5000毫秒），表示Synergy会按照预设的时间周期自动扫描所有客户机，来判断其屏幕是否处于服务器键盘和鼠标的控制之下；勾选“Synchronize scerrn savers”项，表示切换不同的客户机屏幕时，自动同步每个客户机的屏幕保护程序内容。其余的设置保持默认，点击“OK”按钮保存配置信息。在Synergy主窗口中点击“Advanced”按钮，在高级属性窗口（**如图5**）中的“Screen Name”栏中设置服务器的屏幕名称（默认情况下为本机名称），在“Port”栏中设置端口号（默认为24800），点击“OK”按钮保存设置。



当然，在初始状态下，键盘和鼠标“从属于”本服务器。当将鼠标移动到服务器的屏幕左右边缘时，就可以切换到其它客户机屏幕上了。这样，利用服务器的键盘和鼠标就可以操作其它客户机的屏幕内容，如同将服务器的鼠标和键盘连接到其它电脑



上一样。之后点击“Start”按钮，启动服务器端Synergy。

二、在客户机端配置Synergy

在客户机上同样安装好Synergy，在Synergy主窗口中选择“Use anther's share keyboard and mouse（client）”项，在“Other computer's Host Name”栏中输入服务器的名称（注意不是服务器的屏幕名称，除非两者完全相同）。之后单击“Test”按钮进行测试，客户机就会和服务器进行连接。如果测试没有问题的话，将会弹出操作成功的提示框，之后点击“Start”按钮，启动客户端Synergy。在其它的客户机上执行同样的操作，就可以让所有的客户机共享服务器的键盘和鼠标了。不管是服务器还是客户机，在Synergy主窗口中点击“AutoStart”按钮，在弹出的窗口中的“When Computer Starts”面板中点击“Install”按钮，表示将Synergy添加到启动项中，使之跟随系统启动。在启动了键盘和鼠标共享机制后，Synergy会建立一个公用的剪切板。在每台客户机屏幕上执行复制操作时（包括点击Ctrl＋C键），都会将复制的内容（包括文字、图片等）复制到公用剪切板上。当切换到其它的客户机屏幕上后，可以将公用剪切板中的内容粘贴到当前客户机中，这样不同的客户机传之间就可以轻松送数据了。P

读者　杨三车娜问：微软WMV HD影片能提供顶级1080P规格高清影片格式，但WMV HD的多声道WMA音频不能实现数字输出，只能在电脑中进行解码。请问如何把WMV HD中的多声道WMA音频转换成数字功放能够解码的AC3或DTS音频？

答：目前还没有办法直接将5.1声道的WMA转换成AC3，不过我们可以用Foobar2000这款软件先将5.1声道的WMA转换成PCM WAV。转换完成后可得到一个5.1声道的PCM WAV文件，接下来可以用“BeSweet”这款软件将PCM WAV文件编码为AC3文件。BeSweet是一个命令行程序，我们可以用它的一个图形化界面的前端程序AC3Machine来调用BeSweet进行AC3编码。转换完成后还需用GraphEdit、Matroska Muxer、VirtualDubMod等软件来将转换后的音频文件和视频文件进行合成。将WMV HD中的WMA音频转换成AC3的确是个比较复杂的过程，不过为了能在普通家用音响设备上欣赏到顶级的音视频效果，这还是值得的。

读者　郭宝明问：我买了一款内置GPS的智能手机。我想知道其定位精度是否足够，就是地图上所显示的位置，真的是我真实所在的位置吗？请问有什么比较好的方法加以确认？

答：这个问题可以从两个角度来看。一是用GPS软件查看PDOP（Position Dilution of Precision）位置精度因子的数值。精度衰减因子（DOP）是位置质量的指示器，它是考虑每颗卫星相对于星座（几何位置）中其它卫星的位置来预计用该星座能得到的位置精度的计算结果。小的DOP值表示强的卫星几何位置和精度的较高概率。小于等于4的PDOP产生最佳位置精度，5到7之间的PDOP可接受，大于等于7的PDOP位置误差就较大了。

第二个方法可以用GPSGATE等工具记录下NMEA，在回到桌上电脑时，使用GPSBabel转成KML档案，然后在Google Earth查看旅行轨迹跟相片，这样就解决了OZI地图普遍难以得知地图精确度的问题。如果你的GPS手机支持较高速率的上网方式，你还可以利用Google Map服务，从GMAP上准确地知道你现在所在位置，这样可以立即看到你所用的地图在校准上有多大误差。

读者　高伟问：我有一台支持WI-FI上网的掌上电脑，在家里能收到一个免费的WIFI信号。我想请问一下台式电脑能否通过该掌上电脑上网？也就是说是否能将带WI-FI功能的掌上电脑或PPC手机作为电脑的USB外置WI-FI无线网卡用？

答：如果你的系统是Windows Mobile 5.0 AUK3以上的，这个问题就很好解决。先在手机上设置好上网参数，也就是说你要先保证你的手机能够上网。再点“开始”→“程序”，到程序组里面找到一个“网络共享”（繁体版本的叫做“网际网路共享”）的图标。点开后你会发现，可以通过数据线或蓝牙来让电脑共享手机上网。用蓝牙比较复杂，要求电脑和手机组建好蓝牙局域网。一般还是用数据线更方便，还不怕断线。所以在“PC连接”中选择USB，“网络连接”那里你可以选择要用的连接。选择好后，点“连接”，再插上数据线，就OK了。现在你会发现电脑也能够上网了。

另外，一般我们在用电脑连接PPC手机上网时，需要在电脑上安装专门的USB Modem驱动并设置拨号网络，显得比较麻烦，也可以用上面的方法来共享上网，要方便不少。

读者　SPC问：我在家里安装了一个WI-FI无线上网路由器，从安全角度看，请问如何只让特定计算机接入无线网络呢？

答：可以使用无线路由器的MAC地址过滤功能。我们知道，每个无线网卡都有一个“身份”标志，那就是MAC地址。一般情况下，任何两块无线网卡的MAC地址不会相同。因此，根据这个特性，我们可将允许接入无线网络用户的网卡MAC地址输入无线路由器或AP的MAC地址允许列表中，并启用MAC地址过滤功能。那么不在列表中的无线网卡，即使侵入我们的网络也无法使用网络服务。

在无线路由器的设置页面单击“安全设置”→“防火墙设置”，勾选“开启防火墙”复选框，然后便可以对MAC地址过滤进行设定了。勾选“开启MAC地址过滤”，将“过滤规则”设定为“仅允许已设MAC地址列表中已生效的MAC地址访问Internet”，然后单击“MAC地址过滤”，在该页面中对MAC地址列表进行编辑即可。

读者　老井问：我在IE设置窗口的“常规”面板中点击“使用空白页”按钮，将空白页设为IE的主页，但是却始终有内容显示。请问原因何在？如何解决？

答：你遇到的问题很可能是感染了病毒所导致。IE的空白页实际上并非是真正的“空白”，而是一个比较特殊的网址“about:blank”。其中的“about”是协议名，“blank”是对应的资源名。通过定义新的资源名可以改变其“空白”的内容。有些恶意网站就利用这一点来修改访问者的IE空白页，以达到其非法目的。

要解决这一问题，建议先用杀毒软件查杀病毒，然后可以使用Resource Hacker软件手工修改c:\windows\system32文件夹中的“mshtml.dll”文件，也可以用“超级兔子IE保护器”“IE修复工具绿色版”等软件来进行修复。最后提醒大家上网时，一定要尽量避免去访问一些不太熟悉的网站。

客座专家　龚胜





我们都是“穷”学生

——新学年学生装备全面盘点

■重庆 Arrik

新学年伊始，学生成为电子产品最主要的消费群体。往年，学生用户在开学时的购买方向主要集中在台式电脑上。不过随着个人数码设备的不断丰富，学生群体对产品需求的日渐增多，近年学生族购买的IT产品已逐渐呈多元化趋势。除个人电脑外，范围涵盖至手机、MP3、数码相机、数码摄像机等。面对这样一个庞大的消费群体，厂商当然不会坐视，纷纷在推出针对学生用户的产品。

学生装备盘点——DIY篇

虽然DIY装机市场已经不像往年那般火爆，但在整个格局中，DIY装机还是属于重中之重。用电脑玩玩平时无暇顾及的大型游戏，与两个多月不能见面远在他乡的同学和朋友在网上相聚，用电脑复习计算机课程，熟悉一些常用软件的应用……这些都给了开学装机最充足的理由。目前CPU、内存及硬盘的价格开始回落，也为近段时间攒机提供了最佳契机。如果你暑假期间一直在观望DIY市场，那现在就是该出手的时候了。

4500元双核独显配置

据分析，4500元是目前大多数学生购机的最理想价位。在这套配置中我们选用了超性价比的Athlon 64 X2 4000+处理器搭配1GB DDR2 800内存，主板则采用盈通的A570X，配合迪兰恒进的HD 2600PRO龙卷风，组成3A搭档。可以说这套平台面对主流游戏丝毫不会显得吃力，满足了大多数学生的游戏娱乐需求。一台性能不错、价格不高的17英寸液晶显示器不仅节约了有限的桌面空间，而且对眼睛的刺激也减到了最小。总的来说，这套配置非常适合对游戏有需求的男生。

显卡是游戏娱乐型电脑的灵魂，我们选用的这款显卡秉承了迪兰恒进一贯的红色风格。由于RV630的功耗并不高，因此这款显卡并没有采用豪华的贴片电容来设计电路，而是采用了传统的电解电容设计。但绿色的三洋电容和黑色的松下电容向我们展示了迪兰恒进用料的严谨，封闭式电感的采用也能更好地为显卡提供纯净的电流。低通部分完整的电路设计向人们展示这款产品尽管只有599元，但并没有丝毫缩水。

双核独显配置表		
配件名称	型号	价格（元）
CPU	AMD Athlon 64 X2 4000+（盒）	485
散热器	盒装自带	/
主板	盈通 A570X	599
内存	超胜 1GB DDR2 800	325
硬盘	WD 鱼子酱 1600JS 7200转 8M（串口）	420
显卡	迪兰恒进 HD 2600PRO 龙卷风	599
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
显示器	明基 FP73G	1399
音箱	麦博 M-11	90
光驱	LG GDR-8164B	145
机箱	富士康 飞狐140	120
电源	航嘉 冷静王钻石版2.2	180
鼠标	优派 极速派对2	99
键盘	同上	/
合计	4461	

备选方案

如果你觉得599元的显卡还不够好，玩游戏还不够用，那第二个方案是升级为性能更强的GeForce 8600级别显卡，目前这类显卡的售价在800元左右。但这套游戏性配置几乎没有可以压缩的余地，一旦降低其他配置，整体性能就会受到影响，所以备选方案只能是参考价逐渐攀升，最后无可奈何地达到5000元级。



明基 FP73G

AMD Athlon 64 X2 4000+

4500元爱美女生配置

相对于爱玩的男生来说，女生花在大型游戏上的精力少很多，玩的游戏也大多是一些画面唯美、操作相对简单的小游戏。所以集成显卡大多都能满足女孩的需求，这样就可节约一些预算来把其他设备点得更加靓丽。这套配置采用了奔腾E2140搭配945GC的组合，配合1GB DDR2 800内存，即使是安装Vista操作系统也没任何问题。在外设方面，首先选择了AOC高端的197P+显示器，配合外形独特的漫步者E1100音箱，女生最爱的新贵鼠标和奶白色的新苹果概念键盘，整个PC的外观搭配和谐，必定能受到女生的喜爱。

爱美女生配置表		
配件名称	型号	价格（元）
CPU	Intel 奔腾E2140（盒）	500
散热器	盒装自带	/
主板	升技 LG-95C	480
内存	超胜 1GB DDR2 800	310
硬盘	WD 鱼子酱 1600JS 7200转 8M（串口）	420
显卡	主板集成	/
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
显示器	AOC 197P+	1799
音箱	漫步者 e1100	290
光驱	LG GDR-8164B	145
机箱	美基 505WP	200
电源	航嘉 冷静王钻石版2.2	180
鼠标	新贵 豹子豹MS-086OUP	60
键盘	苹果新概念 K09V1UP晶透	120
合计	4504	


AOC 197P+

升技LG-95C主板采用Intel 945GC芯片，集成了GMA 950图形显示核心，通过了Vista认证，可支持新一代操作系统。这款产品采用Micro ATX设计，尽管小巧却拥有非常不错的扩展性能。它提供的PCI-E ×16显卡插槽可支持独立显卡，2条PCI插槽方便用户扩展声卡等设备。虽然这套配置采用了能耗并不高的集成显卡，但仍然搭配了额定300W的电源，为用户日后升级独立显卡、刻录机等设备提供了稳定的保障。


漫步者 e1100

备选方案

对于“外貌协会”的女孩来说，备选方案无非就是要让自己的爱机外观更漂亮，所以我们这里提供几个漂亮的备选方案。液晶显示器可选择同价位的明基FP 93VW；机箱可选择爱国者月光宝盒“叠影”系列“布艺”机箱，或者乖巧的白色卧式机箱，如佑泽的水晶B机箱。上面提到的备选方案几乎都是白色系，如果要组成一套完全白色的漂亮电脑当然不能少了音箱。在这个价位上，麦博MD126、漫步者M2或三诺iFi-331等都是不错的选择。

3000元以下入门级配置

3000元以下入门级配置表		
配件名称	型号	价格（元）
CPU	Intel 赛扬 420（散）	270
散热器	九州风神 Winner 6700	50
主板	梅捷 I5GC-L	398
内存	金士顿 1GB DDR2 667	315
硬盘	西部数据 160GB 8M SATA	420
显卡	主板集成	/
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
显示器	美格 770XC+	699
音箱	麦博 M-111	99
光驱	LG GDR-8164B	145
机箱	金河田 飓风8185B	280
电源	机箱自带	/
鼠标	双飞燕 针键防水套装	60
键盘	同上	/
合计	2736	

对于手头并不宽裕的学生用户来说，攒一台电脑需要最大可能地节约费用。以往普遍认为入门级单核电脑至少需要3000元，不过随着Intel推出高性价比的赛扬420处理器及不到400元的945GC芯片组主板的出现，眼下一台入门级学生电脑不到3000元也能拿下。这是一套2700元的入门级单核配置，采用Core架构的赛扬420处理器，搭配1GB DDR2 667内存；主板方面，采用集成GMA 950图形显示核心的梅捷I5GC-L。集成的显示核心不但可满足一般需求，对《跑跑卡丁车》《劲舞团》这样的热门网络游戏也能提供较好的支持。整个平台在赛扬420处理器支持下，可轻松应付日常家庭用途和较为简单的3D游戏。


金河田 飓风8185B

梅捷I5GC-L主板采用Intel 945GC芯片组，搭载扩展性能不错的ICH7南桥。这款产品拥有独立的PCI-E ×16显卡插槽，方便用户随时扩展独立显卡。其供电部分采用了大量固态电容和封闭式电感，做工看起来非常扎实。在暑促期间，梅捷率先将945GC芯片组主板的价格降到了前所未有的398元，非常值得入门级攒机用户选购。如果觉得这套配置实在太次，可将平台换作AMD Athlon 64 X2 4000+加nForce芯片组的集成方案，总价高出300多元，性能有一定提升。


九州风神 Winner 6700

备选方案

入门级的最低端装机方案几乎没有太多选择，为了节约成本一切从简，最主要的是对平台的选择。在这个等级的配置中，AMD AM2闪龙3000+及其主板的搭配也非常有人气。这款CPU目前市场售价230元，与之搭配的主板可选择售价390元的梅捷AMN6SI-RL，总价甚至比Intel的入门级平台还要低。

6000元主流双核配置

当然，并不是所有的学生族都囊中羞涩。对于那些“海派”的学生族来说，4000元左右的性价比机型显然不能满足需求，全面主流的配置才具备足够强的吸引力。下面就是一套6000元的主流配置。采用刚刚降价的Intel Core 2 Duo E4400处理器，搭配2GB DDR2 800内存组成的双通道系统；主板方面选取了精英一款做工扎实的P965；显卡方面，拥有高频率的翔升8600GT不仅可带来不错的游戏效果，还可对高清提供支持；最后采用飞利浦19英寸液晶显示器满足主流需求。如果经济能力更好，不妨考虑升级为22英寸宽屏，这样配置预算还会再多上300～800元不等。


Intel Core 2 Duo E4400


翔升 爵豹8600 OF GD3 256M 128B 终结版

由于Intel Core 2 Duo E4400这款处理器的原盒装在国内一直没有上市，所以目前市面上所有的酷睿2 E4400都是散片。该处理器采用65纳米工艺，核心为Allendale，具备2.0GHz频率，2MB二级缓存，前端总线为800MHz，接口为LGA775，核心电压为0.85～1.35V，支持MMX、SSE、SSE2、SSE3、Sup-SSE3、EM64T、XD-bit（硬件防毒）指令集等。虽然只能买到散片，但从性能参数和价格上看，该处理器的性价比还是比较高的。需要注意的是由于正品一直没有上市，所以有些货可能是由赛扬打磨而来，选购时千万要谨慎小心。

主流双核配置表

配件名称	型号	价格（元）
CPU	Intel Core 2 Duo E4400(散)	860
散热器	酷冷至尊 冰玲珑静音版	60
主板	精英 P965T-A	799
内存	Kingmax 1GB DDR2 667×2	340×2
硬盘	WD 鱼子酱 1600JS 7200转 8M(串口)	420
显卡	翔升 爵豹8600 OF GD3 256M 128B 终结版	799
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
显示器	飞利浦 190S7	1680
音箱	慧海 D-6350	108
光驱	明基 DD165N	160
机箱	航嘉 H001	350
电源	航嘉 冷静王钻石版vista	/
鼠标	罗技 光电高手800套装	130
键盘	同上	/
合计	6046	

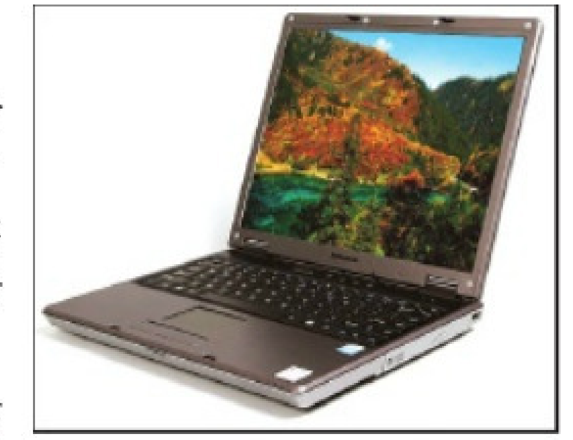
备选方案

如果你对散装CPU不放心，也可以将上述配置中的处理器换成Intel Core 2 Duo E4300。该款盒装CPU目前的价格为910元左右，比E4400稍贵。另外，虽然目前19英寸液晶是主流产品，但如果想体验更大尺寸屏幕，可换一款20英寸甚至22英寸宽屏液晶，比如最近非常热门的售价1999元的AOC 22英寸宽屏液晶210V。同时，如果对游戏性要求一般，可将显卡换为更便宜的，如499元的蓝宝石HD2400PRO静音版，这样总体预算也能控制在6000元多一点。

学生装备盘点——笔记本电脑篇

和台式机电脑相比，目前越来越多的学生用户开始向笔记本电脑靠拢，尤其对穿梭于寝室、教室、图书馆之间，寒暑假还要离校回家的大学生来说，笔记本电脑的便携性更符合他们的需求。不过与台式机相比，同价位的笔记本电脑和台式机性能相去甚远；而性能媲美台式机的笔记本电脑，售价往往高出台式机很多。所以学生在选购笔记本电脑以价格作为标尺量体裁衣的同时，也要对自己的应用需求有明确了解，让二者达到最佳的平衡。

超实惠选择：联想旭日410MC520　参考价格：3999元



提到2007年暑期笔记本电脑，就不得不提联想旭日410MC520，这款产品是联想首款价格达到3999元的产品。作为一线品牌，联想高调介入超低价3999元等级市场，同时带动了华硕、Acer、明基等其他一线品牌的加入，让暑期笔记本大战异常热闹。3999元笔记本从售价上非常贴近学生用户，再加上联想的品牌效应，让旭日410MC520成为今夏当仁不让的首选学生笔记本。

410MC520隶属联想旭日家族最经典的410系列，专门针对入门级用户开发，拥有很高的性价比。它拥有简洁大方的外形设计，合理的配置，同时还是国内首款通过平均故障间隔时间测试（MTBF）3万小时认证的笔记本产品。在3999元突破性的售价背后，旭日410MC520提供了Intel最新的Merom核心赛扬处理器，操作系统也选用了微软Windows Vista Basic；其他方面，包括Intel 945GML芯片组主板、512MB DDR2 533内存、80GB SATA 5400r/min硬盘和COMBO光驱。

中端主流：华硕F3Q08JR-DR　参考价格：6999元

朴实无华的外观、严谨扎实的做工、卓尔不群的性能，是华硕笔记本电脑的一贯风格。也正是由于这种大气内敛的产品定位和华硕作为板卡老大的技术实力，让华硕笔记本在学生用户中拥有极高的认可度。这款报价6999元的华硕F3Q08JR-DR笔记本，拥有目前一切的主流元素：宽屏、迅驰平台、双核处理器、独立显卡、130万像素摄像头，甚至连它的售价对于学生朋友来说也是主流的。

F3Q08JR-DR的外观设计采用华硕笔记本电脑中最常用也是最经典的金属质感银灰色顶盖，带有干净简练的学生气质。对于学生用户来说另外一个显著的好处，就是它拥有15.4英寸的大屏幕，能带来不逊于台式机的视觉效果，对于喜欢游戏和看碟的年轻人非常适用。宽大的机身还带来良好的扩展性：拥有4个USB 2.0接口、1个IEEE 1394接口、1个DVI接口、音频输入/输出、1个VGA接口、1个TV-Out接口、1个7合1读卡器、1个Express Card，称之为“全能”一点都不为过。虽然大机身同样带来了2.75kg的重量使其便携性较差，但对于不经常出远门而且年轻力壮的学生们来说，这个小缺陷基本可忽略不计。

跃动色彩：索尼VGN-CR13/B　参考价格：9988元



索尼笔记本电脑设计精美、造型独特、色彩丰富，是业界中的“视觉系”代表，也一直都是年轻人的最爱。6月份才发布的索尼最新CR13系列笔记本继续将索尼的这种风格发扬光大，在配备了最新迅驰4平台的同时，还提供了多种不同时尚色系的外观。索尼VAIO CR色系包括烈焰红、华丽粉、时尚蓝、纯美白、浓郁黑等5款色调。该系列笔记本正如同学生族怒放的青春一样，充满激昂与特立独行的个性。

索尼VGN-CR13在配置上采用标准迅驰4平台，还提供DVD刻录机、独立显卡等配置，



不管是日常应用还是大型游戏，都能应付自如。不仅有闪亮的创新设计和强性能的配置，VAIO-CR13在细节处也凸显精致和体贴。VGN-CR13的键盘改变了以往一成不变的标准字体，在视觉上多了一份赏心悦目。同时，键盘上的键帽特意安装在一个平面上，不仅是为了看起来清晰整洁而且易于清理，更可避免爱美女生的漂亮指甲卡在键帽之间。不过这样一款笔记本的价格当然不会便宜，接近万元的售价使得很多学生用户只能望而却步。

学生笔记本备选方案

同方 超锐K431

参考价：4800元

卖点：最突出亮点是采用AMD炫龙64位双核处理器（主频1.6GHz），全黑机身设计简洁大方，主流14英寸屏幕视觉感受良好，值得购买。

戴尔Inspiron 1420（Q510702）

参考价：6999元

卖点：提供多款不同色彩外壳的选择方案，主流的英特尔酷睿2处理器，GeForce 8400M独立显卡、1GB内存、120GB容量硬盘、DVD刻录光驱配置，整体看来具有一定性价比。

ThinkPad X60 1709KFC

参考价：10 400元

卖点：经典ThinkPad轻薄笔记本，整机重量轻、设计精良、安全性高、良好的品牌认可度和可靠的技术支持、售后服务，只是价格有些偏高。

学生装备盘点——手机篇

现在连小学生都用上了手机，它已成了学生最常见的数码装备。学生族对手机功能上的需求可说是两个极端：仅使用手机电话、短信功能的人来说，追求的是极端简单；而喜欢摆弄铃声，用手机听音乐、看视频、玩自拍的人而言，则需要极端复杂。不过好在现在手机产品极大丰富，在数百款从几百元到几千元的手机中，要找到几款适合不同学生用户的手机并不是什么难事。

极简主义：三星SGH-C188 参考价：388元



三星SGH-C188是三星今年初推出的一款低端手机，由于其定位，在功能方面并没有采用主流配置。该机配备一块1.5英寸的65k色CSTN屏幕，支持128×128分辨率。对于仅需要手机基本功能的“极简”用户来说，其不到400元的超低售价绝对是致命的诱惑。

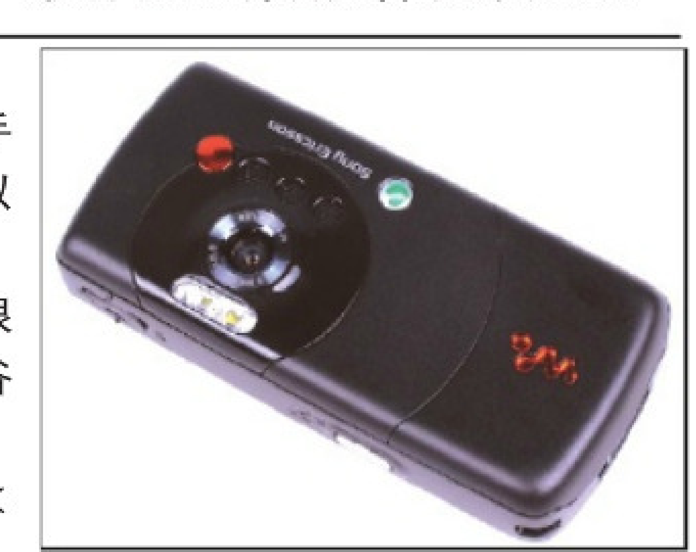
SGH-C188手机在造型上线条简洁干练，在总体上更为紧凑，没有了过去那种过分的修长。经典银色和黑色色彩组合搭配，结合一体化设计的弹性质地键盘，给人一手贴合把握的良好手感，具备4级亮度调节和18级对比度调节功能。由于属于最低端的C系列产品，因此三星C188在功能及配置方面没有多少出彩的地方。没有配备内置摄像头，也不具备MP3播放功能，而且一些低端手机上常见的FM收音机功能也欠奉。SGH-C188支持GSM900/1800MHz网络和GPRS功能，拥有包括关机闹钟、日历、农历、计算器、日程表、记事本、语音备忘录、世界时钟、货币换算、单位换算等三星手机上常见的实用工具，并能最长录制5段30秒的语音内容。尺寸为104.2mm×44.2mm×16.2mm，重量69g。在配备800毫安时电池的情况下，待机时间可达470小时，连续通话约300分钟左右。

运动宝贝：诺基亚5300 参考价：1539元

看到诺基亚5300的第一眼，就能知道该机的市场定位是时尚年轻人。在外形上以抢眼的白+红机身作搭配，并在屏幕两侧提供有音乐播放按键，对于普遍爱好音乐的学生朋友们来说是再合适不过的了。再加上该手机配备成熟的S40第三版系统，使得诺基亚5300相当简单易用。该机在外形颜色搭配上显得非常鲜艳有活力，但在时尚的同时，其机身并不耐脏，需要用户平时多注意保养。

5300采用2.0英寸的TFT屏幕，分辨率达320×240像素，发色数达26万，屏显清晰锐利无颗粒感。机身背后是130万像素摄像头，可拍摄最大分辨率为1280×960像素的图片。作为音乐手机，5300内置了MP3播放器，支持MP3、AAC、AAC+、WMA、WAV等音乐格式，并有后台播放均衡器调节功能。机身还拥有2.5mm耳机插孔，并可转换为3.5mm的标准耳机，方便用户享受更为纯净的音质和更加澎湃的音乐效果。机身内存为6MB，并支持MicroSD（TF）卡扩展至最大2GB。除去红外、数据线，它还提供了蓝牙v2.0接口，并可通过A2DP协议用蓝牙音乐耳机体验无线欣赏音乐的乐趣。

超强“歌机”：索爱W810c 参考价：1880元



说到学生们喜欢的音乐手机，怎么能少得了人气最高的索爱？索爱Walkman手机在音乐手机领域受到了广泛的认可。在数款Walkman系列手机中，W810c则以出色的外观和价位成为用户关注度较高的一款。尽管功能配置比起最新的W830c、W958c等有一定差距，但其整体还是比较均衡的，特别是音乐和拍照功能都具有很高的水准。目前虽然该机濒临下市，但在配置上却依然优秀，而且价格现已降至谷底，值得购买。

外形设计方面，索爱W810c沿用了索爱手机一贯的直板设计，大小为100mm×46mm×19.5mm，重量99g。在外观色彩上，W810c却采用了兼具时尚与稳重的黑、橙色搭配。而最大的变化就是W810c加入的功能键。为了更专注于音乐播放功能，W810c放弃了索爱手机使用多年的5D摇杆设计，加入了五维圆盘方向导航键，便于用户操作。手机背面有3个独立扬声器，外放效果不错。

这款产品支持MP3和AAC等音乐文件格式。W810c随机提供HPM-70立体声耳机，并具有标准的3.5mm插孔，方便用户升级。除了音乐功能，它还配备了200万像素自动对焦摄像头、内置补光灯，而且还支持FM收音机、游戏等多媒体娱乐功能。此外，W810c还拥有蓝牙、红外、USB 2.0等数据传输功能。

学生手机备选方案

摩托罗拉L6　参考价：799元

卖点：多种色系选择，超薄设计时尚外形，内置30万像素摄像头，支持蓝牙传输。

WN510　参考价：1100元

卖点：女生钟爱的迪斯尼主题手机。全身充满了维尼的设计元素，卡通风格的色彩搭配。内置130万像素摄像头，支持TF卡内存扩容，支持JAVA程序扩展、数据线数据连接及U盘功能。

索爱P990　参考价：2299元

卖点：2.8英寸触摸屏Symbian UIQ 3.0系统智能手机，配置200万像素自动对焦摄像头，带有Wi-Fi无线局域网络支持，效果出色的独立扬声器。拥有太多优点，曾经售价6000的一代机王价格已降至冰点。

学生装备盘点——MP3篇

对于学生来说，MP3不仅仅只是一个听歌的娱乐设备，还是学习的好帮手。具有复读功能，能学习外语什么的传统功能当然不在话下。现在我们要求适用学生族的MP3最好还具有录音功能，这样能将老师在课堂上的讲解记录下来，以便课后进行笔记整理。现在市场上售卖的MP3价格低、功能齐，而且设计也相当不错，几乎算是最便宜的个人数码装备。在校园中看过去，几乎是人手一部。如果你还没有的话就太out了，赶快选一款吧。

经典性价比：台电TL-T29　参考价：1GB/299元



T29的做工相当精致，不锈钢质后壳手感很好。触碰摇杆时，底部还会发出红色光晕效果。机身正面采用2.0英寸26万色TFT液晶显示屏，220×176像素的屏幕解析度，为用户提供了更加良好的视觉感受。画面显示清晰流畅，色泽鲜艳。

功能方面，T29应用韩国Telechips TCC770与英国Wolfson WM8750S合成芯片，双核构件，音质方面有了很大提高。支持比特率为32kbps～192kbps的MP3录音格式，录音时间可达1440分钟，并支持76～108MHz的FM功能。支持MP3、WMA、Ogg等有损压缩音频格式，同时还支持堪比CD音质的无损压缩音频格式FLAC。

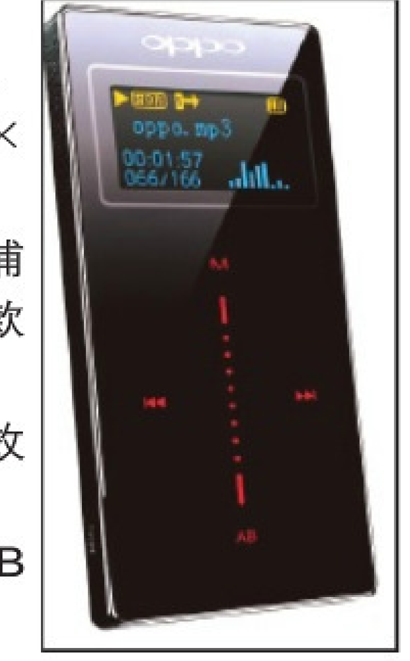
其他方面，T29支持TXT电子书浏览，JPEG、GIF、BMP格式图片浏览，支持MIC录音、Line-In录音，电子词典查询，支持日历功能、优秀功能、众多系统设定。还标配一款台电自主研发的铷铁硼磁钢耳机，具备更高灵敏度，音域更宽阔，音色厚实、细腻。同时，加入了耳机领域的噪声抵消技术，低音表现到位。

十项全能：纽曼N05　参考价：1GB/299元

N05采用黑色镜面面板设计，给人的第一印象就是稳重且充满时尚元素。尽管背面是金属外壳，但拿在手中完全没有沉甸甸的感觉。整机尺寸76mm×48mm×12mm，十分小巧精致，单手就能轻松操作。背面的金属壳是经过抛光处理的拉丝工艺。2.0英寸的26万色TFT彩屏和220×176的屏幕分辨率，都是时下视频MP3的主流配置。

功能方面，纽曼N05支持MP3、WMA等格式音乐播放及AVI、AMV视频播放，画质清晰流畅，同时内置的扬声器可实现外放。另外，蓝优小微星还支持自然、摇滚、流行、古典、柔和、爵士、重低音等多种音效，支持Line-In直录、A-B复读、异度空间磁盘分区等功能。N05的其它功能也不乏亮点，浏览图片、TXT文本阅读、歌词同步显示这些MP3应具备的功能一应俱全。另外，还提供了俄罗斯方块游戏。值得一提的是，N05支持Mini SD卡扩展，这在低价位的MP3中是不多见的，也算是该机的独特设计之一。

也是“巧克力”：OPPO D19L　参考价：1GB/350元



D19L正面是一块黑色亚克力面板，背面和侧面由一整块铝合金构成，具有优异的防划伤性能。D19L的厚度仅为6.9mm，和iPod nano一样，达到业界最薄，并采用红色的触摸按键设计。75mm×36mm×6.9mm的身材外加30.5g的重量显得小巧玲珑。

OPPO是为数不多的一直坚持用飞利浦芯片作为全系列MP3产品主要芯片的生产商。作为飞利浦芯片重要的战略合作伙伴，在技术支持与合作方面，OPPO工程师和飞利浦工程师联袂开发，将这款产品推向了PNX0101芯片所能达到的一个极致。

在功能上，OPPO D19L支持MP3、WMA、WAV等格式的音频播放，具有8种EQ音效（含自定义调节EQ），频响范围18Hz～20kHz，9mW+9mW输出。内置FM调频收音功能，预设40个频道，含20个校园收音频道，具有语音录制功能和A-B复读功能。采用全速USB 2.0传输，传播速度较快。内置锂离子电池，可连续播放9小时音频，而且支持固件升级。

学生MP3备选方案

昂达 VX818　参考价：1GB/199元

卖点：有甜蜜可爱的粉红色及生机勃勃的淡绿色可供选择；除支持如MP3、WMA、ASF、WAV多种音频格式以外，还支持音质更为出色而体积却更小的OGG格式，拥有7种音色（自然、摇滚、流行、古典、柔和、爵士、重低音）模式外，还加入了SRS音效。199元/1GB的低价同时电子书、录音、复读等功能齐全。

台电TL-T39　参考价：4GB/799元

卖点：经典机型TL-T29的升级版本，性能超越T29，2.6英寸26万色的TFT触摸液晶屏，分辨率达320×240像素；可以直接手写中文输入并识别保存到本机的内存中。支持无损音频，并拥有超强续航能力电池。

苹果 iPod Shuffle2　参考价：1GB/660元

卖点：全世界最小的MP3之一，41mm×27mm×10.4mm、15.6g重量的超小机身无人能及。支持的音乐文件格式有MP3、MP3 VBR、AAC、Audible和WAV，内置锂电池，最长播放时间12小时，工业设计无可匹敌，系出名门的强烈诱惑。

学生装备盘点——录音笔篇

虽然现在很多手机、MP3播放器都有录音功能，但这些非专业的录音设备都多少有些缺陷。要么录音时间太短，要么在空旷的大教室中录音效果太差，而且手机、MP3的录放功能是以娱乐为主。如果专门用来录制大容量的音频文件，势必只能让娱乐功能靠边，得不偿失，这时学生就需要更加专业的录音笔。虽然现在几百兆的录音笔售价都跟1GB、2GB MP3的价格差不多，但是由于特殊的编码格式，一般能录制数十个小时的高品质音频；而且现在录音笔也都带有丰富的扩展功能，播放MP3、收音机等功能一般都远远高于廉价的MP3，是追求“品质”的学生族的首选。



德劲DE520　参考价：128MB/599元

德劲DE520尺寸为96mm×40mm×12.5mm，重43g；采用全合金铝管设计，面板采用了拉丝金属优质工艺，质感极强。液晶显示屏采用双色OLED屏幕，显示清晰锐利，不受光线强弱的影响，而且比较省电。底部有USB接口，支持USB 2.0传输，采用两节7号碱性电池供电。

作为一款数码录音笔，德劲DE520支持内置麦克风录音、Line-In录音和电话录音3种模式，有高、中、低3种录音效果可供选择。128MB存储空间最长可以录音9小时左右，录音文件为WMV格式。采用全向电子电容器麦克风，内置麦克风录音的清晰度高、音质纯真，电话录音的质量也相当高，效果和电话里听到的声音相差无几。DE520的FM收音支持中国、欧洲、美国的87.5～108MHz和日本的76～91MHz两种频率范围，在手动模式下EQ可进行搜台和选台，并可将喜爱的电台保存（最多可保存20个）。

三星YV-120　参考价：256MB/999元



三星YV-120的外观设计可谓循规蹈矩，一眼就让人看出它的专业气质。条状的细长造型简单明朗，拉丝金属面板尽显高档品味。控制键分别位于正面面板和右侧面。正面有五维方向导航键和文件夹/书签键、菜单键；右侧面有推拉式录音开关键、锁定键，段落重复键和删除键。YV-120最大的特点是拥有35小时的超长录音时间、10小时（1节AAA电池）的连续播放时间，近500个声音文件的人性化管理。它共有3种录音模式：SP（普通）、HQ（优质）、SHQ（超高质），用户可根据实际情况选择。YV-120还支持TTS（Text-Speech）功能，即可把文字信息转换成语音信息的程序，能够把电脑上的文本转换成语音文件并且可以听到；还支持VOR功能，即声控录音。你可以把产品设置为检测到声音或者语音时自动启动录音，非常方便和人性化。

学生录音笔备选方案

华索VM-368UR　参考价：128MB/440元

卖点：多种音源直录（含CD、VCD、DVD、MD、收音机、电视等），具有声控录音功能，电话通话内容录音功能，录音监听功能。内置高保真扬声器，支持MP3音乐播放，菜单选择控制。具备A-B循环复读功能，拥有6种音效模式选择。

学生装备盘点——数码相机篇

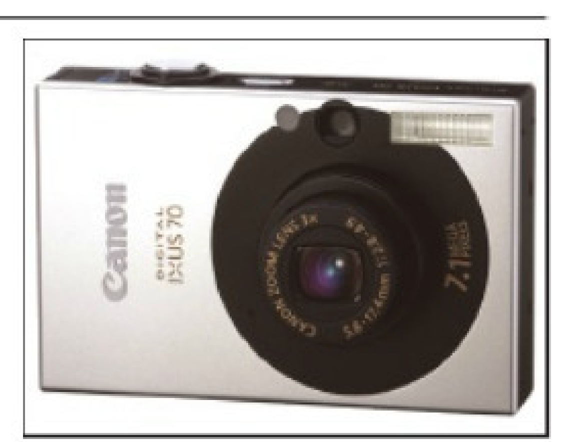
年轻的岁月最难忘，或与三五好友远行，或在运动场上挥洒汗水，或在寂静的夜里独坐，或在操场上慢步行走……在多年以后，校园生活中的点点滴滴或许将成为每个人记忆中最美好的片段。这时候如果能有一些老照片，会让回忆变得更加完美。所以，学生时代，你需要一部自己的数码相机，来记录下这些独一无二的青春岁月。

低价900万像素：富士A900　参考价：1280元



富士A系列是最为人熟知的低端家用相机，这款A900是不久前才上市的新品，不但拥有900万的高像素，还提供了包括风景、运动、夜景、自然光、海滩、雪景等多个场景模式，在操作功能上也非常贴近新上手的学生“菜鸟”。A900现使用的1/1.6英寸900万像素的CCD在高端消费类产品中也不多见，最大分辨率高达3488×2616，大大提高了入门机型的档次。所用镜头是富士龙4倍变焦镜头，等效焦距相当于39～156mm，最大光圈为F2.9～6.3。不过由于本身定位不高，最近对焦距离只能到9cm。A900采用XD和SD双卡存储设计，机身内置10MB存储空间，使用两节AA电池供电，外出使用通用性好。

复古风情：佳能IXUS 70　参考价：1990元



对于喜欢新鲜事物，追求独特个性产品的学生来说，IXUS 70的火柴盒式机身，搭配黑色镜头的新奇造型，给人最直观的视觉冲击。佳能IXUS 70的外型尺寸为85.9mm×53.5mm×19.4mm，背面为2.5英寸23万像素的液晶显示屏。其存储介质为SD/MMC/SDHC卡，随机附带32MB的SD卡。动态输出画面清晰流畅。处于中端价位的IXUS当然性能也不差，采用一块1/2.5英寸710万像素CCD，最大分辨率为3072×2304。其镜头焦距为3倍光学变焦的佳能镜头，焦距等效于传统35mm相机的35～105mm，最大光圈为F2.8～4.9，微距达3cm。

挑战专业：宾得K100D　参考价：套机/4100元



在适合学生用户的入门级数码单反相机中，首推的是宾得K100D。它功能齐全、实用性极强，性价比突出，是进入充满激情和创意的专业摄影领域最佳的起点。K100D使用一块23.5mm×15.7mm的610万像素CCD，照片最大分辨率为3008×2008。宾得K100D为入门级的数码单反，搭载了CCD防抖，使它成为同类产品中的佼佼者。K100D采用全黑色机身，外形尺寸为129.5mm×92.5mm×70mm，重量约560g，拿在手中不但有专业的质感也有专业的分量。机身背面是2.5英寸21万像素低温多晶硅TFT彩色液晶显示屏，照片回放速度很快，显示效果也很棒。4节AA电池供电，在CIPA标准下可拍摄约730张照片，出门游玩时不用为电池没电而烦恼。

学生数码相机备选方案

佳能A450　参考价：900元

卖点：最近拍摄距离为1cm，可清晰呈现被摄体的细节；提供8种常见的特殊场景模式：人像、夜景拍摄、儿童和宠物、室内、植物、雪景、海滩、焰火，可拍摄分辨率最大为640×480的长时间有声短片，使用两节AA电池，SD卡扩充。适合初学者的千元以下超低价。

尼康D40（套机）　参考价：3950元

卖点：搭载610万像素CCD传感器，感光度范围ISO 200～1600，快门速度30～1/4000秒，采用3点对焦，并且同时支持75%的中央重点测光和8%的点测光功能。配套尼康全新设计改良的AF-S DX Nikkor 18～55mm F3.5～5.6 GED Ⅱ镜头，比普通消费类相机高不出多少的售价，是单反入门级高性价比的选择。

学生装备盘点——数码摄像机篇

对于更高级的学生玩家来说，静止的画面所传递的信息是不够的，他们需要尽情挥洒青春和创意，用动态的、写实的、夸张的动态画面，记录下各种表情和思考……在大学校园中，正流行着一股DV热潮，从各大高校、电视台举办的覆盖全国的各种大学生DV大赛日渐增多中就能看出些许端倪。而在网络中，也时常能看到一部部虽然略显幼稚，但却才华横溢的作品。用DV拍下属于你自己的故事，说不定下一个伟大的导演就在这其中诞生。

低价入门型：索尼DCR-HC28E　参考价：2450元



索尼DCR-HC28E是在今年年初CES 2007大展之际发布的一款以传统磁带作为存储介质的07新机型。较前代机型最大的区别在于它使用全新的H系列电池，电力更强劲，最长拍摄时间可达14小时，即使在外面长时间拍摄也不用担心。

其他方面，作为最低端入门机型的HC28E较前代机型变化不大，依旧采用1/6英寸CCD，总像素约80万，动态有效像素约40万。配备值得信赖的卡尔·蔡司Vario-Tessar镜头，光学变焦能力达20倍。液晶显示屏尺寸虽说只有2.5英寸，但仍然采取了触摸式操作，只需在液晶显示屏上轻轻一点，即可完成摄像机主要功能的操作。

佳能MV940　参考价：2350元



佳能MV940配备了80万像素1/6英寸CCD，动态影像可获得最高53万有效像素，静态图像最高分辨率可达1024×768像素。除了采用25倍超大变焦镜头外，还使用了10片8组镜片。其中一片采用了高折射率双面非球面镜片，超级光谱镀膜的独特应用给影像的获取提供了有力保障。

MV940镜头为内置式，采用高分辨率16：9记录模式。在静态拍摄下，可以使用9点AiAF对焦系统。MV940液晶屏采用2.7英寸16：9宽屏彩色LCD，约112 000像素（背光调整有效），同时还有一块0.3英寸彩色取景器EVF，约为12.3万像素。MV940除了EASY简易拍摄、P程序曝光、人像、运动、聚光灯和夜景普通模式外，还具有更加人性化的特殊场景模式，如焰火、日落、海滩和沙滩等共有10种拍摄模式，方便入门级用户简单上手。

学生数码摄像机备选方案

JVC MG21AC　参考价：3900元

卖点：内置20GB硬盘，可连续拍摄25小时，超精细DVD也可拍摄4小时50分钟。采用JVC自家的镜头组，具备32倍的光学变焦，80万像素，静态最大分辨率为640×480，最大光圈为F2.8～5.1。支持PictBridge直接照片打印、使用额外的SD存储卡以及USB高速传输，采用锂电池供电，一次充电可拍摄约70分钟。

尾声：抓住暑促的“尾巴”

至截稿之日，一年一度的暑期消费类电子产品盛典随着开学的到来即将谢幕，同时在这最后的一段时间内暑促的热浪也将达到最高潮。看过了前面提到的几乎涵盖所有主流装备的产品介绍，你是不是已经心痒难耐，准备俘获其中一二了？这悠长的夏季假期，正是你和新装备“磨合”的最佳时机，赶快抓紧暑期剩余的不多时间“修行”成最In的校园数码达人吧，不然就只有再待来年了！



■广东 GZ

市场前瞻

导读： 纯粹的手机零售价如果超过500元应属暴利，不过事情总是具有两面性，手机毕竟是成人的玩具……

2007年5月3日，诺基亚在新品发布会上宣布，诺基亚1100系列手机自从2003年上市销售以来的5年期间，全球累计销售量已经突破了2亿大关。没错，就是这个当初开发代号“Penny”（一分钱，即便宜货），几乎默默无闻的便宜货，击败了红透世界的iPod家族（累计销量1亿）、摩托罗拉RAZR手机家族（累计销量5000万）、甚至是PS2游戏机家族（累计销量1亿1500万），创造了消费电子产品销售量的新纪录。

这至少说明了两件事。首先，价格永远是消费市场最有效的杀手锏，便宜货往往会成为金母鸡；其次是要想卖出高价格，厂商必须为手机绑上更多的功能，总有消费者会为那些有时候看上去很奇怪功能的手机买单。那么在摄像头、MP3/MP4、存储卡、DMB（手机电视）等功能之后，谁是下一个技术热点呢？目前看来GPS导航似乎很有希望。虽然现有的GPS手机大多基于智能手机平台，导致价格高昂，乏人问津。转机出现在不久前于天津举行的“2007国际手机产业展览会”上，多家设计公司展示了将应用GPS技术的低价手机。与中高端基于智能平台的GPS手机不同，这些GPS手机都是基于功能手机(featurephone)平台。如国内流行的MTK平台或英飞凌ULC平台搭配多媒体应用处理器，加上SiRF或u-blox的GPS模块，因此大多数GPS手机的起售价格都在1500元左右。

理论上GPS应用对硬件资源要求并不是很高，所以低价GPS手机的市场前景被一致看好，但关键在于低价GPS手机能否带给用户较好导航体验。GPS性能和用户体验主要涉及两方面：一是GPS接收芯片性能、天线和PCB布局，它们决定GPS手机的定位性能；另一方面是应用处理器以及导航软件地图，它们决定GPS的导航能力和用户感受。

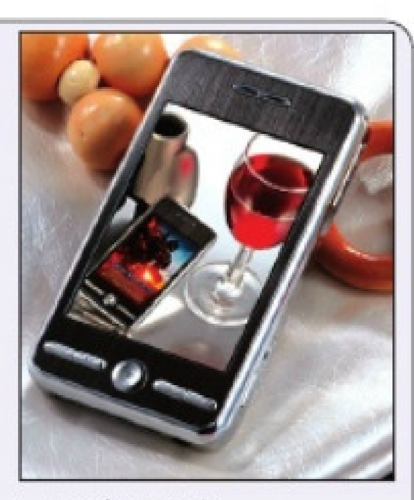
目前专门针对手机的GPS芯片和模块并不多，价格较贵而且技术支持较差。例如前不久某名牌手机厂商采用并非针对手机研发GPS模块推出的GPS手机，表现十分糟糕而导致手机厂商和GPS厂商之间的相互攻讦。其实最终的问题出在周围电路的设计配合，这也充分说明GPS手机具有其特殊性，并不是手机+GPS模块那样简单。

软件方面，如果采用智能手机操作系统，导航软件厂商一般都有现成的成熟方案，用户无需做太大的修改就可以安装。但功能手机的操作系统扩展性较差，硬件配置低，无法直接使导航软件运行。为了满足导航运算的需求，现有的功能手机必须选择占用硬件资源少的操作系统和增加协处理器来专门执行导航软件，同时也需对现有导航软件做系统移植。

另外，即使对于专用导航设备而言，目前的软件地图资源仍显不足，这一问题在GPS手机上更加突出。目前手机内置的导航软件地图只能用于车辆导航，对于旅游的用户几乎毫无用处。按照现在的发展步调，2008年会有更多1300元以内的GPS手机出现。那么低价GPS手机究竟是会做大GPS市场——因为低价会让普通用户购买，会催生催熟中国GPS市场；还是会做死GPS市场——因为低价常常伴随着低性能和很差的用户体验，会出现定位性能不好、软件商成本难收回、地图精度和更新差、无法支持导航等问题，最终大量劣质的低价GPS手机就会像黑手机一样做死市场，用户就只有拭目以待了。

市场速递

艾诺V2000

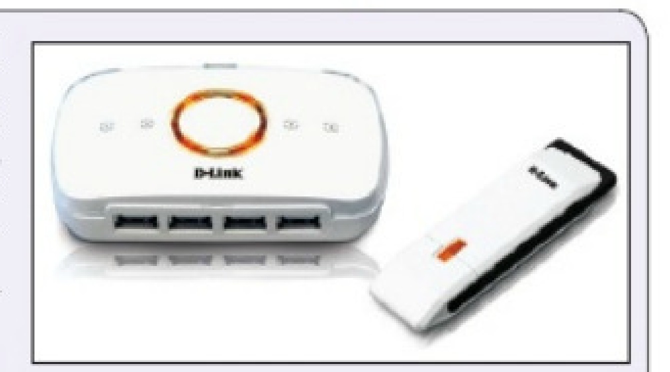


艾诺V2000是市场上第二款无需转换直接播放RMVB/RM视频的播放器，此外还新增加了目前最受欢迎的网络视频格式FLV，以及硬盘MP4一向都引以为豪的DAT、MPEG格式，基本囊括了用户经常接触和使用到的各种视频格式，令整机的视频支持提升至MP4领域的顶级水平。它采用ADI BF533方案，处理器主频达600MHz，理论上能够轻松播放大多数码率的各种视频。此外，其屏幕为3.0英寸QVGA分辨率的4：3标准TFT屏，而且可进行满屏与16：9两种比例的切换。艾诺V2000采用金属外壳设计，面板采用金属拉丝工艺处理，而背面则采用镜面工艺处理，整体风格硬朗大方，上市零售价为2GB/799元，可称得上物有所值。

DUB–9240

USB接口确实是太方便了，不过用户会不会对一大堆USB设备挤在电脑周围感到头痛呢？那么考虑一下D-Link推出的DUB-9240无线USB Hub套装吧。它包括DUB-1210无线USB接收器和DUB-2240四槽无线USB Hub，让你的外围装置和电脑接连再没有繁杂的线缆拘束。这组套件宣称拥有30英尺的传输距离，传输频率由3.4GHz到4.5GHz，不会干扰到WiFi信号；

最高数据传输速率当然是480Mbps啦，能与任何无线USB认证的产品兼容。除此之外，1组DUB-1210无线USB接收器可对应3组DUB-2240 USB Hub，对于外围产品扩充来说相当便利。无线USB Hub能做什么？其实除了较大的USB设备（打印机、扫瞄机等）移出台式电脑的范围以保持桌面的整洁外，将这堆USB设备留在桌子上然后带着笔记本电脑四处跑也是一种用法。DUB-1210和DUB-2240USB Hub价格皆为119.99美元，套装为219.99美元，有些令人遗憾。



松下FX33/FX55



松下电器公司发布了卡片式数码相机FX30和FX50的升级版——FX33和FX55。它们的区别仅仅只是在LCD显示屏面积（FX33为2.5英寸、FX55为3英寸）、机身重量、颜色以及外形尺寸上，同时FX33还是目前最薄的800万像素卡片相机。它们延续了以往FX系列机型的3.6倍光学变焦广角镜头设计，CCD分辨率则提升到了800万像素级别，都装载了脸部识别系统与最近开发的“iA”场景识别系统。“iA”技术在使用中可以自动识别出用户所处的环境，在“普通拍摄”“人像”“风景”“夜景”“夜景人像”这5种场景模式中进行自动选择；甚至当相机判定需要“夜景”模式的同时，还会自动开启防抖功能及提高ISO感光度等，对于普通用户而言是非常实用的智能功能。预计这两款产品将在今年8月底上市，价格约为43 000日元/45 000日元，折合人民币约2867元/3000元。

PSP lite



尽管之前关于PSP升级版PSP2的谣传满天飞，但在E3上索尼只是公布了PSP游戏掌机的瘦身版本。最新的PSP lite在外形上延续了PSP经典的设计，依旧整合了4.3英寸屏幕和UMD支持，和PSP相比其重量轻了33%，厚度减少了19%。除了这些外部可以表现出来的改进外，机器内部RAM也从32MB加到64MB，并且可通过USB接口为它充电。电池容量虽然减少到1200mAh，但是索尼表示其续航力仍然为3～6小时。用户也可以使用PSP的1800mAh电池，代价则是重返臃肿的身材。PSP lite最为独特的新功能是视频输出，用户可以通过专用信号线将它和大屏幕电视连接。PSP lite将在9月份正式发售，机身颜色除了钢琴黑外还包括冰雪银，另外还有星球大战特别版。其中冰雪银和星球大战特别版将附带1GB记忆棒、护套以及特有游戏同步发售，售价为199美元，约合人民币1500元。而日本本土销售的产品将有6种颜色，上市价格19 800日元，约合人民币1250元。

技术前沿

指纹？静脉血管！



日立公司近日发布了一种新的身份识别系统“Finger Vein Money”，利用人手指皮下静脉血管的区别辨识身份，未来将有望普及用于个人支付领域。和指纹一样，人的皮下静脉血管排布也是千差万别，没有两个人是完全同样的。该系统客户端只是一个火柴盒般大小的识别器，将手指插入小巧的识别器中，红外线照相机就会拍下手指血管排布，并且和数据库进行比对以确认你的身份。在进行购物时，系统就可以自动从你的账户中扣款完成支付。与现行普通的指纹认证相比，日立号称“Finger Vein Money”系统的“误认率”和“拒认率”均为0%。由于其体积只有火柴盒般大小，可以任意方便地安装在自动取款机上。显然这项技术倘若得以普及，将给电子金融服务带来革命性的影响。

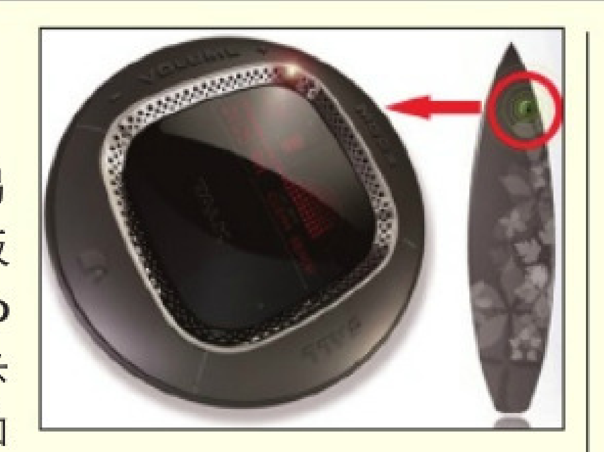
手机3D图形运算器

最近东芝发布了一款针对手机所设计的代号为TC35711XBG的3D图形芯片。相较于前一代产品，TC35711XBG的多边形处理能力提升了38倍，甚至超越当年PS2号称的7500万多边形处理能力。每秒一亿多边形处理能力，可实现更逼真的画面效果，称它为目前最强的手机3D图形芯片一点也不为过。该芯片还集成了高性能处理器ARM1176JZF-S、多媒体嵌入式处理器MEP（Media Embedded Processor），并且支持在手持系统上越来越流行的宽屏幕显示方式。预计今年10月就能看到它的样品。TC35711XBG的出现很可能将移动手机的多媒体应用推向另一个层次。



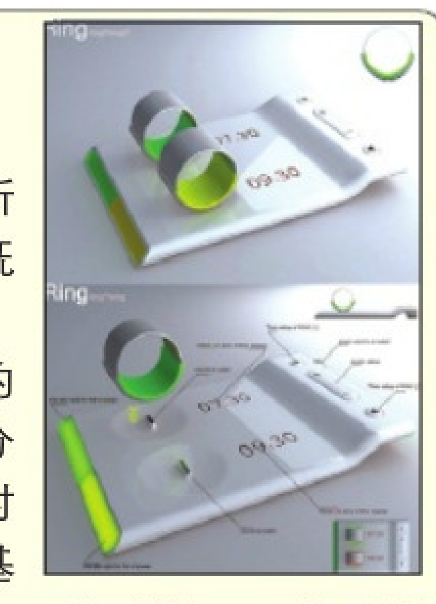
奇思妙想

冲浪板也需要智能？



话说Lenart Studios公司另辟蹊径，要开创智能型冲浪板的新纪元。这款名为Surf Radio的冲浪板，不仅附带LCD显示屏，而且还可接收无线电和GPS信号，为冲浪者提供即时的风向、浪高以及海浪方向等信息（不知是否提供鲨鱼群信息）。不仅如此，该冲浪板居然还兼具对讲功能，其内建的传感器甚至能监测冲浪者的身体状况。假如冲浪者出现体力不支，通信系统就会主动发送求救信号。虽然拥有这么多实用的数码功能，但是冲浪运动的感性化显然会被大大削弱。有时候数码科技真不知道让人是喜还是忧啊！

不吵枕边人的闹钟



使用闹钟最大的烦恼是会吵醒所有人，尤其是你枕头边那位。有没有既能叫人起床又不打扰其他人的好闹钟？你可以试试这款由Meng Fendi推出的戒指闹钟。它不仅会叫人起床，还能分别让不同的人在不同的时间起床，绝对不会打扰枕边人的甜美睡眠。闹钟的基本配备是一个设定基座配有两个时钟和两枚戒指，可分别设定闹铃的时间，而使用者需要戴着戒指睡觉。当设定时间到时，对应的戒指则会以振动的方式将人振醒，而不是鬼吼魔叫地把所有人都给闹醒。有了它就不用迁就枕边人的起床时间，当然啦，如果戴错了戒指那就无力回天了。



头牌新闻

爱国者助力数字奥运

■ 本刊记者 冰河

2007年8月6日，中国第一款手持移动电视在北京奥运新闻中心正式发布。此次由民族企业华旗资讯推出的Aigo（爱国者）DT5200和DT5201两款手持移动电视，具备在移动中实时收看数字电视信号的功能，为随时随地收看数字高清奥运节目提供了不可或缺的保障，这也是为实现和服务“科技奥运”目标，为世界展现一届高水平、有特色奥运会的一大体现。



华旗资讯总裁冯军解读爱国者的“数字奥运”战略

据介绍，此次发布的两款爱国者手持移动电视是为助力“数字奥运”特别推出，目前在北京可收到已开通的3套高品质移动多媒体节目，包括BTV、CCTV-News和体育频道，17套CD音质的数字音频广播。随着数字信号服务的不断丰富，下半年还可收到奥运频道和都市生活频道等多媒体节目，也会有数据信息服务，如票务、餐饮、时时交通等。这次推出的主力产品爱国者DT5200拥有4.3英寸16：9、1600万色高清特丽屏，分辨率达最佳的480×272，使用户在看电视时都能享受到高清晰品质的影音效果。200万像素摄像头，8倍数码变焦，将喜欢的影像随时留住，同时还有截取多媒体视频图片的功能及多媒体广播内录功能，可捕捉每个精彩瞬间，也不会因工作而错过自己喜爱的节目。支持SD卡扩展，用户可根据自己的需求来选择扩展容量。内置2000mAh锂聚合物电池，保证4小时的电视节目播放。设置有USB 2.0 Full Speed，同时作为TV输出接口，可将录制的电视节目和自己拍摄的精彩瞬间与家人共同分享。还增加了人性化的支架设计，除了手持也可放置在桌面上观看。同时，华旗也专门针对奥运协办城市上海地区研制开发出可实时接收和分析股票信息的移动电视DT5201。目前在上海除了可收到已开通的5套移动多媒体节目，可轻松享受奥运、财经、娱乐等节目外，针对股票、外汇等数据服务也陆续开通。

目前，数字广播电视信号已覆盖了北京、广州、上海等地区，并逐步向全国范围内展开。截至2007年底，北京地区初步预计将达到音频节目20套、多媒体节目8套、数据服务4套。随着奥运会的临近及数字节目的不断丰富，配合爱国者DT5200及DT5201的手持移动电视，将会让更多人体验丰富多彩的移动娱乐生活新体验，真切感受“数字奥运”为中国人带来的科技魅力。P



软件圈

金山毒霸国内首家通过VB100认证

2007年8月2日，本刊记者从金山公司得到证实，在8月1日发布的国际权威评测VB100%的测试中，国产杀毒软件金山毒霸通过测试，成功获得VB100%认证，这也是首款通过VB100%认证的国产反病毒软件。VB100%认证是由英国“Virus Bulletin”病毒技术研究所提出和执行的反病毒产品性能标准，是全球性反病毒产品的权威认证。通过VB100%认证，要求参加该认证的反病毒产品必须完全杀除“WildList”里登记的所有病毒样本，并可对计算机进行实时防病毒监控，防止病毒侵入。检验时使用的WildList样本由各国的WildList报告成员提供，并每月添加到病毒库内。因而VB100%认证是全球反病毒领域内极难通过且非常有公信力的认证。这是金山毒霸第二次参与VB100%不同操作平台下的测评，第一次铩羽而归。此次在针对Windows Vista 64平台的测试中，金山毒霸2007以100%诊断率、0%的误诊率顺利通过评测，得到国际权威反病毒实验室的充分肯定。

暴风排行榜正式发布

2007年8月1日，中国最大的影音播放平台暴风影音（baofeng.com）发布了暴风排行榜，第一次公布了1.4亿互联网用户的观影习惯。暴风排行榜以周为单位，统计每周观看不同影视剧的互联网用户数量，自然形成互联网上每周最热的影视剧排行榜。暴风影音负责人方唯表示：目前中国互联网用户在电脑上观看的影视剧90%都用暴风影音平台播放。每天有850多万互联网用户使用暴风影音观看超过3500万部（集）的电影、电视剧。与搜索热点排行榜不同的是，暴风排行榜真切反映了互联网用户到底观看了什么影片，可以说，暴风排行榜就是互联网上的“票房数字”。未来暴风排行榜还会进一步细化，分别排出电影、电视剧和音乐的每周播放排行。而暴风排行榜本身也是向公众公开的，排行榜推出后将会每天更新，用户访问暴风影音官方网站就可即时查询最新的排行数据。

“暴风影音”影视播放排行榜

	影视十大排行	热度
■	变形金刚	401 742
■	奋斗	328 211
■	越狱	221 648
■	又见一帘幽梦	152 421
■	黑侠（李连杰）	150 193
■	乞丐王子	133 087
■	岁月风云	130 793
■	放羊的星星	120 552
■	火影忍者	119 715
■	夏日里的春天	102 278

数据来源：暴风影音（baofeng.com） 2007年7月23日-29日
*热度：显示本周平均每天通过暴风影音播放的次数

江民重拳出击教育安全市场

2007年7月30日，国内知名的计算机反病毒厂商江民科技宣布，进一步加大“江民教育安全风暴”推广力度，其网络版杀毒软件教育专供产品在原来“江民教育安全风暴”优惠基础上，向所有学校放开免费使用3个月。今年6月份，江民掀起“教育安全风暴”活动，活动期间，江民杀毒软件KV网络版2007教育版特惠销售，提供3年免费升级服务。活动开展后，全国共有近800所院校参与。但在活动开展过程中，有许多院校都表示由于资金等问题的限制，希望能先体验一下网络版杀毒软件的功能，然后再决定是否购买。因此江民科技针对用户需求进一步加大了活动力度。



硬件店

索尼发布BRAVIA系列



2007年7月底，索尼（中国）有限公司在北京正式发布了两款BRAVIA M300A系列液晶电视和两款分辨率到720P的AW系列家用投影机，同时这也是索尼在国内首次推出BRAVIA家用投影机产品。32英寸的KLV-32M300A和37英寸的KLV-37M300A液晶电视于8月1日正式上市。该产品采用与BRAVIA V300A系列相同的黑色耐磨材质，机身设计以更为清朗的直线为主。M300A液晶电视新品沿用了U系的WXGA高清晰度液晶面板，分辨率可达1366×768，独具匠心的液晶电视图像冻结功能可抓取瞬间画面，增添视听乐趣。

升技在京发布3系列主板新品

7月18日，环瑞国际贸易（上海）有限公司在北京举行升技主板3系列新品发布会，同时还进行了升技主板Flash形象设计大赛颁奖典礼。环瑞国际总经理罗鸿玮向与会的上百家媒体记者及渠道经销伙伴表达了升技主板借Intel P35芯片组世代转换之机，通过更为本土化的产品和市场策略重返行业前列的决心。升技这次发布了3款Intel P35芯片主板——IP35-E、IP35、IP35 Pro，支持酷睿Core 2 Quad四核心、Core 2 Duo/Pentium D双核及P4系列处理器，采用独特的Silent OTES散热设计，在易用性和超频方面表现出色。

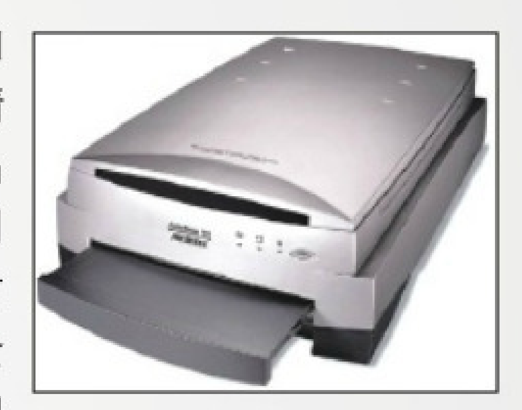
飞利浦推出220EW8FB宽屏液晶



为迎合市场需求，知名显示器生产厂商飞利浦科技于近日向市场推出了全新一代21.6英寸液晶显示器220EW8FB。新产品采用了最新第8代液晶屏，拥有300cd/m²的亮度、高达1000：1的对比度及16.7M的显示色彩，正侧面可视角度达160°（水平）/ 160°（垂直），屏幕响应时间5毫秒。同时支持Vista带有HDCP的DVI输入端口、DVI/D-sub双路输入、超低功耗及众多先进技术并通过了RoHS认证。

市场参考价：2599元。

中晶科技推出2007新品



7月26日下午，数码影像知名厂商中晶科技在京举办“精彩影像·世界领航”07年度新品发布会，并展出多款针对不同用户的扫描仪新品。其中包括时尚轻薄的ScanMaker S500、全功能扫描仪Phantom V8 plus和ScanMaker S480、医疗专用扫描仪ScanMaker 1000XL和海鑫指掌纹一体机等产品，涉及时尚消费、商务场合、专业影像及行业应用等多个领域。其中具有自动对焦功能的ArtixScan F1专业级扫描仪是2007年下半年公司的主打产品。ArtixScan F1是全球第一款具有自动对焦技术的扫描仪，融合中晶科技既有的多元影像处理技术。其最新的智能型自动对焦技术，针对皱折不平的扫描对象自定对焦点，扫描更清晰，成功铸就锐利无瑕的影像。同时，ArtixScan F1打破“高解晰度影像扫描费时”的传统观念，影像预览扫描尤为迅捷，杂志广告、影楼、印前作业、大图输出等专业行业均可使用。

超频高手P35 Neo2–FR主板登场

微星在暑期以1399元的价位推出了P35 Neo2-FR主板。该主板采用最新90纳米工艺的P35+ICH9R芯片组，并且运用了全固态电容和4相CPU供电设计。经过如此强化后，配合微星研发的强大BIOS，用户只需简单几步就能获得超过500MHz的极限外频，让CPU的前端总线（FSB）突破2000MHz。该主板为用户带来5个完全支持Intel Matrix Storage技术的SATA II接口，还提供了2个eSATA接口，可实现更大的存储配备。由于P35 Neo2-FR采用了多热管构成的整体散热系统，即便在超频状态下，仍无须任何风扇帮忙，避免了更大的噪声干扰。

华硕借力电子竞技

2007年8月9日，WGT 2007大赛于北京糖果星光现场开幕。历年来主办方的强力推广和玩家的口碑相传，使WGT已不再仅仅是一个全球顶级电子竞技赛事，同时还是一个围绕游戏和相关硬件产业链的盛会。华硕最新推出的第3代黑珍珠系列产品P5K3 Premium/WiFi-AP主板和VENTO7700（威盾）机箱凭借其强大的功能和优良的做工，赢得了WGT评审团的一直认可，成为WGT 2007推荐使用产品。

苹果第三季度收入和利润双创新高

近日，苹果公司公布了其截止到2007年6月30日的第3季度业绩，本季度实现收入54.1亿美元、净利润8.18亿美元。而去年同一季度的收入为43.7亿美元、净利润4.72亿美元；本季度毛利润率为36.9%，高于去年同期的30.3%。国际市场的销售为苹果贡献了40%的收入。本季度苹果售出1 764 000台Macintosh电脑，比去年同期增长33%，并超出公司此前的季度Mac销售记录150 000多台。另外本季度苹果还售出了9 815 000台iPod，比去年同期增长21%。



网络帮

空中网打造“空中歌剧院”



2007年7月19日，无线互联网门户空中网携手浏览器制造商OPERA软件公司共同发布了无线互联网服务——“空中OPERA”。手机用户只要免费下载安装软件即可享受便捷、高效和快速的无线上网体验。据了解，中国目前有超过5亿的手机用户，其中能同时访问WAP和Web的智能手机总数不到1亿，“空中OPERA”的诞生使得绝大多数中低端手机用户具备了这一条件。此次空中网和OPERA的合作是基于双方共同开发的无线互联网服务“空中OPERA”，其中OPERA提供软件技术支持，空中网提供内容及下载页面支持。双方合作在中国境内架设解析服务器，让页面经过解析和压缩后传输到用户手机中，这在拓宽访问范围、提高访问速度的同时，减少了用户的资费负担。

互动多媒体会议和展览于北京揭开序幕



2007年7月30日，DMG世界媒体国际展览和出版公司通过网络直播的方式宣布，全球最大的互动多媒体会议和展览ad:tech将于2007年10月16至17日在北京中国大饭店隆重举行。预计本次展会将吸引多达2000位企业决策人及重要的蓝筹公司莅临交流行业消息及行业知识，同时借机与数码宣传及网上推广业界建立紧密关系。ad:tech已连续第3年在中国筹办这项会议和展览，美洲和亚太区展览总监贝博礼相信北京在全国互联网行业的重要地位和2008年北京奥运的来临，将进一步带动中国互联网营销的前景，因此选定于北京举办今年的活动。

YouTube面临版权纠纷集体诉讼

2007年8月7日，美国全国音乐出版商协会（NMPA）的成员向外界表示，由于视频共享网站YouTube的行为侵犯了版权，他们计划提起集体诉讼。由于YouTube网站的视频内容由用户自行上传，因此上传内容很容易引起版权纠纷。这也是YouTube在半年之内遭遇的第4起版权诉讼纠纷。5月英超足球联盟首先提起集体诉讼，随后又有音乐出版商Bourne加入诉讼，洛杉矶新闻服务公司的母公司Robert Tur也加入了诉讼，谷歌旗下的YouTube所面临的诉讼挑战越来越严峻。对于以YouTube为榜样的中国视频共享网站来说，这是一个需要注意的问题。



记者言

■ 本刊记者 冰河

争夺奥运，从哪里入手？

2007年7月19日，中国互联网的3个重量级门户网站新浪、网易、腾讯在北京联合召开新闻发布会，宣布三方正式结为战略合作伙伴关系，组建“奥运报道联盟”，大力弘扬“更快、更高、更强”的奥林匹克精神，共同宣传普及奥运理念，切实营造“宣传奥运、支持奥运、共赢奥运”社会氛围。发布会上，3方代表发表了《奥运报道联盟联合宣言》，共同表示：3方将整合优势资源，形成以新浪、腾讯、网易为主体，网民为纽带的强大奥运联盟宣传平台；依托强大的创新技术平台，提供优质、高效、丰富、立体化的互联网奥运报道内容，激发全民奥运热情，让更多的网民体味奥运文化、感受奥运精神，参与奥运、分享奥运。随后，“奥运报道联盟”又特别说明，此联盟不仅仅是3家门户网站参予的活动，而是一个开放的报道平台，欢迎一切支持奥运的网络媒体加入。随后TOM、天极、猫扑、雅虎、凤凰赛迪及众多地方新闻网站纷纷加入，一时间声势浩大，很有为奥运助威的气势。

如果仅仅是一个事关奥运的活动，倒也没什么。关键是中国互联网三大门户之一的搜狐已是北京奥运会的唯一互联网内容服务赞助商，而且就奥运报道的一些事项，搜狐此前已与其他网站发生了一些摩擦。因此新浪、腾讯、网易的结盟及“奥运报道联盟”开放平台的设立，被外界评为中国互联网针对搜狐扩大赞助商权益，垄断奥运报道权的对抗。有打架的就有看热闹的，联盟受到如此关注也就难免了。果然，针对奥运报道联盟，搜狐CEO张朝阳很激动地表示“0+0+0还是等于0，奥运报道联盟塑造搜狐恶意垄断奥运报道权形象，是给中国人丢脸”。

奥运到底带来什么，是仁者见仁智者见智的问题，漂亮一点说，是带来了诸如公平竞争、更高更快更强、友谊第一等，但务实地说，全世界都明白奥运会带来多大商机，否则也不会为了一个主办权而打破头。有利益的地方就有纷争，因此围绕奥运闹出这等纠纷，实在也不算新鲜。只是此次双方对抗的领域是在于“报道”，而对于新闻传播平台来说，是不具有排他性质的，因此“奥运报道联盟”的入手点还是让搜狐无从封杀。只是一再警告不要侵权，否则一定对簿公堂。

我也不清楚所谓奥运赞助商都享有什么样的权力，据说是在使用奥运形象标志方面具有优先的权力。奥运合作伙伴的关于奥运内容的广告都必须投放于奥运指定内容服务提供商，因为只有搜狐网站投放的广告可使用奥运形象标志，也就是说诸如中国移动、中国银行、VISA信用卡、联想等需要打奥运牌的大企业，都只能在搜狐这张桌子上玩，这是能带来真金白银的权利。但体现在奥运报道上，无法想象各个网站之间能形成怎样的排他性优先。如果抛开奥运报道带来的广告收益不谈，搜狐和其他网站在报道上是站在同一起跑线上的，所以为了报道权力而如此大动干戈，实在有些让人费解。

好吧，假设我本人也荣幸获得了奥运会独家报道权利，可本人才疏学浅，把刘翔写成了守门员，姚明去搞跳水了，相信这等报道对我身上的广告只有负面作用，那么这个独家报道权利恐怕不能带来什么收益，只能带来索赔。所以关于奥运的争夺，还是先做好充分的报道准备，组织最优秀的前线记者，给读者奉献最及时最精彩的报道，这才是根本。如野狗撒尿抢地盘一般先打出旗号咬个不可开交，只能让人看笑话而已。P



探营“大话”——网易与玩家的48小时亲密接触

■本刊记者 冰河

2007年8月3日，位于广州天河区，从不轻易向外人开放的网易大厦迎来了一群年龄各异、口音五花八门的男女，这是网易在《大话西游3》公测之际，特别举行的“大话群英48小时探营”活动。60名《大话西游》系列游戏的老玩家受邀请来到这里，第一时间了解《大话西游3》的制作内幕，并提出自己的意见。由于天气的原因，此次前往广州的航班出现了不同程度的延误，导致直到凌晨4点所有的来访者才全部入住酒店。尽责的网易工作人员也一直守候，为所有的玩家奔走安排，其周到的接待当场感动了不少人。


“大话西游”系列游戏主创人员与玩家面对面

此次活动第一个安排是“客服的初体验”。在工作人员的安排下，3名自告奋勇的玩家临时客串了一次客服，为打进来的求助电话答疑解难。对于熟知《大话西游》系列游戏的老玩家来说，在知识和技巧层面上毫无问题，但实际上不过5分钟的通话过程，却让3名“临时客服”在空调的吹拂下出了一身大汗，场下的玩家纷纷感叹“这个看上去很容易的工作原来这么难”。随后玩家与“大话”游戏美术设计者进行了面对面的交流。《大话西游3》的主美唐自银、角色原画负责人洪宇、场景原画负责人阮忠诚向所有玩家介绍了游戏美术制作的全过程，让大家了解到《大话西游3》相比《大话西游Ⅱ》有了哪些显著的突破。比较引人注目的是此次交流中网易向玩家展示了《大话西游3》的场景编辑器，这个堪称一个公司核心机密的制作器的出现，让玩家对大话在美术和场景的设计思路上有了更深入的了解。

此次活动的重头戏是8月4日上午召开的策划见面会。和往常的玩家见面会一样，本次交流会由《大话西游3》的主策划率领所有的“大话3”开发人员出席，对游戏系统和剧情设计进行了详细的讲解。在交流会开始的致辞上，主策划新房客情绪激动，讲到动情之处，眼泪几乎夺眶而出，而玩家则报以最热烈的掌声。随后玩家们和策划就转档、游戏设置、游戏模式、安全问题等方面的话题和策划们进行了交流，其中不乏某些异想天开的想法，诸如“游戏中男多女少，光棍实在太多了，能否实行一妻多夫制”之类的问题，而策划人员也从游戏设计的原则给出了明确解答。

就在玩家见面会结束的当天下午，广州南方科技广场还举办了《大话西游3》客户端的首发仪式。精装版客户端由于附带有珍稀召唤兽“稻草人”，受到了玩家的极度追捧，原价39元目前据说已被炒到数百元以上还有价无市。而本次现场首发，网易为玩家准备了88套精装版客户端，并只通过参与飞镖、猜图、抽奖、签名纪念等活动，才有机会获得可兑换精装客户端的购买券。现场的气氛十分热烈，整个大堂中围满了热情的玩家。最后88名幸运玩家拿到了珍贵的精装客户端，为此次活动划上了圆满的句号。P



晶合热点

韩国GStar大展进入倒计时阶段



11月8日到11日韩国国际游戏展于7月31日正式进入100天倒计时阶段。今年是第3届的GStar，其目标规模达到国际展会的标准。主办方把今年的GStar主题定为“畅玩游戏，快乐Business”，目的在于使GStar成为世界玩家共同盛宴的同时，也给参展商提供多种服务。Nexon、NCSoft、NHN、Wemade、JC等几大厂商早已完成了大规模展台的申请，包括Joymax、E3net等互联网企业和手机游戏开发商，瑞钢大学、韩林大学等教育机关和SevenDate、游戏工作室等相关企业也将在今年亮相在GStar。韩国以外申请参展的企业包括国内的盛大、腾讯，日本的Gamepot和瑞典、英国等地的29个公司。微软和Sony、任天堂等大型公司也正在与主办方洽谈参展事宜。预计今年GStar的参展商能达到150多家。


本新闻由韩国最大的游戏门户Mu d4u的中文网站超频游戏网（www.gamech.com.cn）独家提供。

金山点燃《导火线》



2007年7月24日，北京星美国际影城中，金山公司2007年网游重头戏《春秋Q传》携手影视大片《导火线》同步首映的豪华盛宴在此隆重上演，这也开创了网络游戏作品与影视作品联合发行的先河。当晚发布会星光闪耀，影星甄子丹、范冰冰、古天乐、吕良伟等知名艺人均到场助阵。会上，金山软件与保利博纳共同宣布，双方达成数字娱乐联合发行战略联盟，共享发行平台和终端资源，并联合发行网游《春秋Q传》和电影《导火线》。据悉，这也是网游与电影首次全方位共享发行平台，金山将为保利博纳新热影片《导火线》开放近10万家网吧终端资源，游戏内广告资源和百万张联合发行海报，以及游戏客户端内置宣传资源，与此同时，价值58元的《春秋Q传》产品包随同《导火线》电影票在院线同步发行；而保利博纳则将为《春秋Q传》开放影片发行通路，提供包括影院贴片广告、路牌广告、立牌广告、院线终端等所有通路资源，并会在随后发行的《导火线》DVD中内置《春秋Q传》游戏客户端及精美CG动画。

TGS展会公布首批参展内容

游戏爱好者的年度盛宴东京电玩展（Tokyo Game Show）于8月9日公布了首批参展内容，其中包括多款业界关注的作品，包括光荣《真·三国无双5》、KONAMI《潜龙谍影4（MGS4）》、SEGA《飞天幽梦》和《忌火起草》等众多全新作品；并宣布参展厂商数量到发布公告为止已达到171家，使得本届东京电玩展成为开展有史以来最大的规模。不过同样是重点厂商的Square Enix，至今却仍无详细展出游戏名单，仅在公告中表示将展出旗下尚未上市作品，不过《勇者斗恶龙Ⅹ Ⅰ：星空的守护者》有可能会是展出重点，《Final Fantasy Ⅹ Ⅲ》预计也有登场的可能。

北京软件行业协会娱乐与益智分会理事会换届



2007年7月24日，北京软件行业协会益智与娱乐分会2007年度理事会在海淀区柏彦大厦召开，这也是益智与娱乐分会成立4年后第一次理事换届选举会议。首先副会长刘金华向参会的各界人士就4年来益智与娱乐分会在北京游戏产业中所起到的作用进行了回顾和陈述，分会常务秘书长赵津蒙也就4年来分会具体工作的执行和进展向到会理事进行了汇报。随后会议进行了新一届理事选举，《大众软件》作为理事单位参予了选举，并顺利连任新一届理事。

快钱携手完美时空

日前，国内领先的独立第三方支付企业快钱与专业从事网络游戏产品研发与运营的北京完美时空网络技术有限公司达成全面合作协议，双方将利用各自资源进行优势互补，形成竞争合力，共同推动游戏产业和在线支付行业的发展。根据协议，快钱将为完美时空打造安全、方便、快捷的在线交易平台，为其旗下的《诛仙》《武林外传》《完美世界》和《完美世界国际版》等多款网游玩家提供银行卡和预付费卡在线充值及渠道清算服务。



晶合新作

《仙剑奇侠传四》火热上市

2007年最值得期待的中文单机游戏——《仙剑奇侠传四》，终于在8月1日这天正式发售。寰宇之星在“黄花城水长城”特别为玩家精心策划了一场为期两天，主题为“天下仙迷一家亲”的情景发布会，将玩家、媒体、研发邀请在一起，共话“仙剑”。《仙剑奇侠传四》简体中文版游戏售价为69元，包括4CD；《仙剑奇侠传四》豪华版的上市时间为2007年8月20日。

反腐游戏《清廉战士》万众瞩目

就在各类网游四处卖力推广之际，一款来自浙江宁波的公益类网络游戏却引起全国玩家和各界网游从业者的高度关注。这款名为《清廉战士》的网络游戏由宁波海曙区纪委、海曙区团委、西门街道办事处共同出资开发制作，以当下最受关心的反贪污腐败为题材，玩家在游戏中需要与各类贪官污吏、小偷暗娼展开艰苦卓绝的斗争，通过完成各种任务，达到净化网络游戏环境的目的。这款游戏被曝光之后，制作方宁波海曙区政府受到各地玩家的热烈景仰，并以实际行动表示支持，为游戏提出各种修改意见。目前该游戏因为在线人数过多及制作上存在的问题，已暂时关闭了服务器进行升级。对于这款游戏的最新动向，我们将保持高度关注。



FPS网游《突袭OL》试运营

神州奥美运营的FPS类型网络游戏《突袭OL》在经历一段短暂的内测后，于8月8日再次开启服务器进行试运营。最新版试运营客户端开始提供下载，新区、新服、新战法、新武器、新装备等一一亮相。为回报广大《突袭OL》用户，神州奥美举办了各种丰富多彩、奖励丰厚的线上、线下活动，包括原创文学大赛、全国网吧联赛、战队擂台挑战赛等。此外，《突袭OL》正式运营后，全国各大区首位元帅将各获得2万元一次性军饷，另根据不同等级的划分，《突袭OL》中的少将、中将、大将、元帅每月均有工资和奖金发放。

《神泣》资料片“女神引导”公测

2007年8月8日，奥运一周年倒计时开启之际，《神泣》超大规模资料片——“女神引导”也正式开启中国地区的公测进程。此次更新程度超过80%的“女神引导”，是《神泣》开发至今规模最大、耗时最长的超级资料片，有两大全新地图区域开放，数以万计的新NPC、武器装备亮相。“女神引导”延续了《神泣》原有的剧情脉络，描述了叛乱失败的巨龙来到缇奥斯大陆，光之同盟和愤怒联合在两位女神的帮助下，四处寻找屠龙的方法，几经艰险，他们最终发现了两处神秘地域，在新领域展开新的冒险。

《为爱西行》游戏小说首次亮相

作为网易第一部发行的主角背景故事小说——《为爱西行——大话西游3主角故事》，于7月29日在深圳书城举办了作者签售会，首次与玩家和读者见面。本书的发行代表了网易公司在游戏开发上更加注重文化性，在游戏推广方面力图谋求更多“形式新颖”“最合适”的推广方式。全书以《大话西游3》中18位主角的背景故事为核心，从人物设定、美术、花絮等多方面对游戏主角进行了多角度展示。另外还有对游戏世界观的深入解析，对游戏系统的全面介绍，及精美游戏插画和部分设计手稿等。本书由网易CEO丁磊和《悟空传》作者今何在先生联袂写序，18主角故事的主要作者胡陨陌亲临现场签售并赠送玩家礼品。此外在现场还进行了游戏主角慕容和潇湘的Cosplay表演，及“大话3”精彩视频展示。



晶合声音

“我们是想通过这种比较特别的方式来纪念‘仙剑’的上市，不过老天似乎也被感动了，活动中途开始下暴雨”

上海软星副总，“仙四”项目总监张毅君先生笑谈“仙剑”上市纪念活动。

“好吧，我承认不但老天被‘仙剑’感动了，电脑也被感动得一塌糊涂，游戏卡得根本跑不下去”

针对张毅君先生的笑谈，有玩家借此抱怨游戏存在的问题。6个小时后官方放出了补丁。

“我相信，我们一定会与美国玩家一起接受资料片的降临，不过他们是《巫妖王之怒》，我们是《燃烧的远征》”

面对迟迟不能出现的《燃烧的远征》，中国玩家似乎要失去耐心了。

“在网络游戏中所学到的东西可直接应用到你的工作中，比如把人们聚集到一起的能力、辨别人们所拥有的技能和经验的能力、迅速的反应能力等，都与工作中所需具备的能力息息相关。”

IBM商业价值研究院的研究人员Eric Lesser对网络游戏的观点，这是少有的关于游戏正面效应的评价。



晶合人物

吕彦超



从未拿过重要电竞赛事的冠军，比赛之前没有人看好他能小组出线，但Lyc这个ID竟然在胜者组一路所向披靡，最终直接杀入“三星电子杯”WCG 2007中国总决赛魔兽争霸项目的决赛。经过8分钟的战斗，他战胜了两届世界冠军得主，中国人王Sky（李晓峰），让所有人都跌破了眼镜。这不是一个童话，这是发生在WCG 2007赛场的事实。在电子竞技越来越功利化、商业化的时候，我们还是希望这样美好的现实多出现一些，也希望吕彦超能在西雅图的世界总决赛上取得更好成绩。



晶合快评

■本刊记者 生铁

如何挖掘游戏的乐趣？



众所周知，游戏是对人类生活的某种模拟，最流行的游戏往往具备高度的趣味性、竞争性和模拟性。而电脑游戏有时则是对生活中游戏的再模拟，最常见的就是网络上的棋牌类游戏。它突破了空间限制，使天南海北的人都可坐在一起展开游戏。虽然人与人交流的气氛有所减少，但游戏乐趣并未降低，甚至还能遇到更多水平相当的对手，从而增添游戏的乐趣。

近几年来在年轻人中相当流行的“杀人”游戏，逐渐在网络世界里蔓延，也是一种对于游戏行为本身的再模拟。杀人游戏是由硅谷的IT业人士带入国内并流行起来的，它的英文名为“Mafia”，是一个多人参与的较量口才和分析判断能力并能快速吸引人的游戏。

目前网络上的杀人游戏大都以论坛或聊天室的方式来进行。论坛和聊天室的管理手段受到这两种平台自身的限制，使游戏只能局限在相对熟悉的人之间进行，管理起来也比较麻烦。那么能否将杀人游戏搬到专门的游戏平台上呢？

不久前记者得到消息，联众数字娱乐科技有限公司的“杀人游戏”《天黑请闭眼Online》已进入内测阶段。记者带着好奇走访了联众公司，亲自尝试了这款游戏。

这款游戏的诞生，与联众游戏总裁伍国楳第一次接触杀人游戏的感触有关。在他萌生了在联众平台上制作这个游戏的想法后，联众公司对游戏在国内各地区的受众群进行了调查分析，并将游戏移植到电脑平台上可能遭遇的问题都进行了反复讨论和分析，最后决定立项，由联众休闲游戏事业总监邓虎斌担当起开发工作的总指挥。

一年后，这款被伍国楳定义为“情景聊天游戏”的作品接近完成。这款游戏在电脑网络上运行，它的优势显而易见——不受空间和人员限制、所有数据和对话都可浏览、不会错过任何有用信息等，但可能遇到的问题也非常多，例如杀人游戏无可替代的现场体验感该如何在电脑中重现？邓虎斌告诉记者，开发团队对于“面杀”（指现场杀人游戏）为什么好玩做了很长时间的调查分析，他们把线索归类整理到计算机中，做了很好的系统，有很多数据在游戏中可作为线索，例如之前提到的线索系统；查看投票界面，看参与者投票速度；游戏过程中可观看其他参与者的状态，比如是在说话还是在查看其他的人；投票记录器帮助玩家回忆投票记录；他们甚至也考虑到是否要语音的问题。最终他们选择了放弃语音，放弃的原因包括方言的问题、网络文明对话的监管问题等，都不利于游戏控制。


联众游戏总裁伍国楳

但如果全部用文字来表现，游戏又涉及到年纪大的玩家打字速度的问题，公司又为此设计了一些常用语的快捷表现——从这个问题就可以看出，一款游戏的设计是具备相当难度的。

另一个值得一提的事是，为了表现游戏本身的氛围，游戏设计了3D的人物和场景，但为了不造成不好的社会反应，场景又设计得比较温和、唯美。游戏名字也回避了带给人不良想象的“杀人”二字，而改为《天黑请闭眼Online》，可谓用心良苦。

这款游戏预期达到15～20万用户，不知这个期待能否顺利实现。不过，联众的这个作品，更能使我们联想到更深的话题，那就是“棋牌类游戏可挖掘的空间是不是还有呢？”

Universe at War：Earth Assault
宇宙战争——进攻地球

■ 北京 小青

策略	制作：Petroglyph	上市日期：2007年第四季度
	发行：未定	推荐度：★★★★



三部曲的鸿篇巨作

在制作完《星球大战——帝国战争》（Star Wars：Empire at War），Petroglyph工作室对这种宏大世界观背景下的系列游戏产生了浓厚的兴趣。一个题材可以改编为多种类型的游戏形态，在品牌的影响下，任何一款游戏只要质量过得去，都有可能大卖热卖。然而，“星球大战”品牌毕竟属于卢卡斯，如何创造属于自己的科幻题材才是最重要的。为此，Petroglyph计划推出《宇宙战争》（Universe at War）这样一个全新的品牌，计划以三部曲的形式来表现发生在2012年由地球被异形生物入侵而引发的一场宇宙浩劫。本文将要介绍的《进攻地球》就是该系列的第一款作品。

和一般外星人入侵题材游戏或是影视作品不同，本作并不是以“地球人保卫家园”为基调展开的。正如它的名字，游戏的故事表现的是外太空种族攻击直到占领地球的全过程。由于它是三部曲的第一作，我们甚至可以提前知道它的剧情：拥有高度文明的Hierarchy为了获得资源而疯狂地攻击地球，从未有过对手的它们当然不会让地球人的抵抗变为自己的麻烦；而另一种神秘异形生物的介入，使得3方力量及相互关系发生了戏剧性的变化。

发达＋神秘＋贪婪＝Hierarchy人

在《进攻地球》中，无论是故事线还是游戏设定，Hierarchy人才是真正的主角。从“风格”上来说，Hierarchy的行为模式更接近《独立日》中疯狂的“章鱼怪”异形——它们如同蝗虫一样，从一个星球来到另一个星球，掠夺一切可供使用的资源，留下一片片废墟。Hierarchy人的资源搜集方式是任何RTS游戏中从来没有出现过的。担任采集的是“工蜂收割机”，它们的胃口之大难以想象——地表上出现的任何东西，矿产、树、房屋、残骸、岩石、动物、尸体……只要你能叫得出名字，它们就都是Hierarchy人眼中的“美味佳肴”。即使在别的种族眼中一文不值的东西，也是贪婪的Hierarchy人所渴望的。

外星人的贪得无厌指数是史上最强的

像不像《世界大战》中的那一幕？

Hierarchy族的资源采集可以说已经超出了空间和数量的限制，这种设定是否会严重破坏游戏的平衡性？当然不会。Hierarchy的资源只有两种：以岩石为代表的无机物和以动物为代表的有机物。但无论收集了多少的“原材料”，它们并不会直接转换为有机或无机两种可以直接使用的资源，而必须由火箭运输到位于大气层外运行在轨道上的母舰上，待母舰加工后再空投到地表上方能使用。无论从战斗单位还是独特的资源开采方式来看，Hierarchy族都是无敌的。但它们的致命弱点——严重依赖母舰进行补给的特性，使得战争中自己的命脉一旦被切断之后，就会陷入全面崩溃的境地。

Hierarchy族的战斗单位与另一部科幻电影《世界大战》中的火星人有着很强的共性：个头巨大、威力十足。事实上，就目前公布的游戏截图来看，看着人类坦克、武装直升机对抗巨大外星多足机械兽的场面，也许玩家们要怀疑这是不是一部《世界大战》的游戏版本。和特殊的资源采集、补给方式类似，Hierarchy族的战斗单位也需要进行类似的“地—空—地”大循环过程。地面的Hierarchy人只能生产外星人的有机实体——步行者（Walker）。步行者本身没有任何攻击能力，玩家需要将其装备火箭后送回母舰才能进行改造。Hierarchy生产的战斗单位也没有所谓的“兵种”概念，落地后的战斗单位具有何种特性，完全由玩家为Walker选择的装备来决定的。根据盾防、武器、散热装置、辅助动力装置的选择，玩家可以获得重视防御、攻击或者速度的作战单位。科技的研发直接体现在各种新的套件装置上。给一个战斗单位安装新的科技套件后，就能实现修复、生物突变、辐射攻击、精神控制、能量吸收等附加功能。

由于战斗单位的这种“定制”特性，Hierarchy族并不像人类那样拥有主战坦克或者多用途战斗机这样的泛用装备，再加上由于人口上限和补给方式的特殊性，它们并不可能拥有数量优势的兵力。因此，Hierarchy人在战斗中对侦察的要求非常高。在《帝国时代》系列中，当低级单位成为占用出高级单位人口的累赘时，只能采用“自杀”的方式。这在Hierarchy人身上不会发生，因为它们还有一套“战术编辑器”（Tactical Dynamics）的战斗操控系统。当需要转入防守时，玩家可以通过这套系统调回所有的单位，通过轨道母舰空降的部件快速改造当前装备的装甲、拆除其机动装置加装重火力武器，从而获得坚固的防守。当需要转入进攻时，能够迅速将全部单位改造成火力猛、速度快的进攻用单位。或者我们可以说，使用Hierarchy族的玩家必须懂得“全攻全守”的真正含义。

Splinter Cell：Conviction
细胞分裂——断罪

■ 江苏 防弹手柄

动作冒险	制作：UBI Soft	上市日期：2007年第四季度
	发行：UBI Soft	推荐度：★★★★☆



重出江湖



菲舍尔当年在海豹特种部队学来的“擒拿手”终于可以派上用场了

完全开放的世界观，将会带给《细胞分裂》玩家前所未有的体验

在《细胞分裂——双重间谍》的卧底任务中，菲舍尔的英勇举动并没有为他带来任何奖励，相反，由于第三梯队遭到人为的破坏，没有人愿意站出来为他证明清白，最终导致了他的逃亡之旅。数年后，即便菲舍尔的身份得到了恢复，他也不愿意重新踏入第三梯队的大门。女黑客安娜不幸遇险，菲舍尔决定再次出山，去挽救老搭档的生命。而在回到国家安全局之后，菲舍尔敏锐地发现，整个国家安全机制被严重破坏，各个部门纷纷卷入复杂的政治权利斗争之中。究竟谁是造成这一切的幕后黑手？菲舍尔不得不独自一人进行调查。毫无疑问，掌握整个国家机器运作的力量不愿意看到这一切，菲舍尔再次成为官方通缉的逃犯。

菲舍尔这次的重出江湖并不代表着经典的延续，相反，丧失了政府特工的身份，他已经变得一无所有。前作中各种高科技装备将和他彻底无缘，他只能用在情报战线上奋战多年所积累的经验，以亡命天涯的方式，面对强大势力开始自己一个人的战斗。

告别黑暗

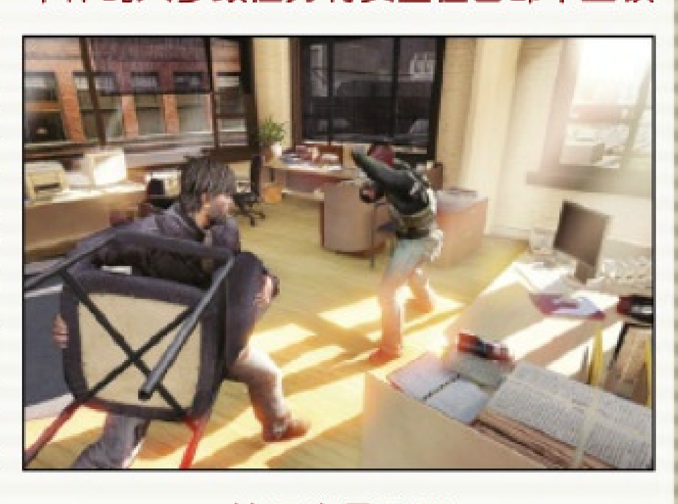
《断罪》和系列之前作品的最大不同之处在于，它已经完全废除了以往依靠光影进行潜入渗透的模式。绝大多数任务将在光天化日、人群密集的场合下进行，这里既隐藏着威胁，同时也可以提供给菲舍尔保护自己的有利条件。如果说前作中的菲舍尔要考虑的问题是“如何不让敌人发现”，那么本作中他的生存法则就变成了“如何才能不让别人识别出自己的逃犯身份”。

人群可以提供给菲舍尔掩护，当你独自一人走过一名警察时，毫无疑问，他将会在第一时间反应过来，而如果混迹于人群之中，只要不做出让人怀疑的举动（如《代号47》中的乱跑、原地打转），则根本不会引起警察的怀疑。路人尽管无法主动辨认出菲舍尔的身份，但如果你的行为足以引起他们的注意，那么不用多久，一群荷枪实弹的警察就会被热心市民请到菲舍尔眼前，这使得玩家必须时刻注意自己的行为。比如需要跟踪某一NPC获得情报或者道具时，玩家需要像间谍片所描绘的那样，不能跟得太近，否则会引起怀疑，也不能走得太远，否则会跟丢。

以利用环境进行互动的方式完成任务，而不是依靠固化的间谍装备来解决问题，这是本作中游戏方式的另一个改变。从小的地方看，由于失去了全部的特工装备，菲舍尔甚至连最基本的武器都要“就地取材”。场景中的纸张、茶杯、桌椅、打印机等物品，在合理使用的情况下都可以发挥出意想不到的效果。《细胞分裂》系列尽管不强调正面与敌战斗，但由于本作是在完全开放的场景之下，菲舍尔不可能用前几作中从暗处偷袭的方式来完成“一击必杀”的壮举，和敌人之间货真价实的徒手格斗将是本作的另一个特点。游戏为菲舍尔采集了将近2000个动作捕捉数据，这使得菲舍尔的格斗招式在数量上大大超过前作。同时，本作的格斗也不再是靠一个键就可以完成的了，玩家需要像真正的动作游戏，甚至是格斗游戏那样，利用场景中的物品来和敌人周旋，尤其在陷入多名敌人的围捕后，如何正确使用抓投技巧，将是决定菲舍尔是否能够生存下来的关键。



本作的大多数任务将发生在首都华盛顿



椅子也是武器

在枪械方面，菲舍尔唯一继承的就是前作中的无声手枪了，由于游戏彻底告别了“摸黑潜入”的模式，其用途也不再是射击灯泡或者近距离爆头了。无声手枪的最大功效就是在公共场合制造混乱，比如用它来射击汽车油箱、煤气管道、小吃推车的燃气罐，都可以让街头的民众陷入恐慌，这对转移敌人的注意力十分有效，最重要的是，当菲舍尔陷入重重包围后，可以用人群的混乱来掩护自己撤退。P



打印机也可以当武器来使用，不知道惠普此次是否赞助了UBI

Age of Empires III：The Asian Dynasties
帝国时代III——亚洲王朝

■ 天津 英语老师

即时策略	制作：Big Huge Games	上市日期：2007年秋季
	发行：微软	推荐度：★★★★



另一个世界



《帝国时代III》的着眼点是15～19世纪的美洲大陆。在欧陆列强、美洲土著捉对厮杀的时候，古老的亚洲诸王朝所组成的另一个世界，将是《帝国时代III——亚洲王朝》（以下简称AD）的主要舞台。在谈到为何在AoE3的第2个资料片中着力表现东方世界的时候，制作人Brian Reynolds说道：“不要忘记，当哥伦布扬帆远航的时候，他的目的地是东方。美洲的发现从某种意义上只能说是一个‘意外’，至少哥伦布始终坚信自己发现的大陆是印度。”从商业价值的眼光来看，由于制作成本日益增高，单机游戏又只能依靠发行来盈利，一款游戏在不到一年的时间内推出两款资料片并非是什么新鲜事。由于AoE的制作公司ES目前正忙于为微软制作《光晕》的RTS版《光晕战争》，AD的开发是由《国家的崛起》的制作公司Big Huge Games担纲的。

游戏的文明数量目前并没有定稿，制作组有可能像当年AoE2的资料片那样，为了某种市场目的而加入历史上根本不能称为帝国的国家。

AoE3基本游戏系统的东方式演绎

AoE3中的经典游戏模式和新加入的系统，在《战酋》中已经被印第安文明重新演绎了一回，古老的东方文明当然不会将欧洲文明的发展方式沿用到自己身上。

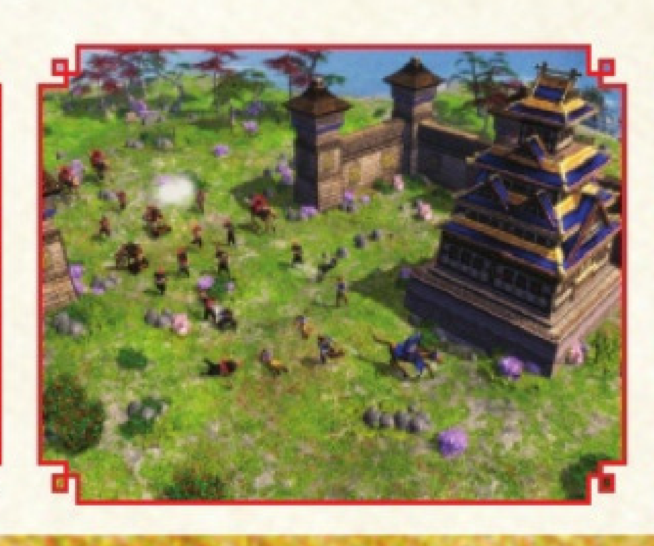
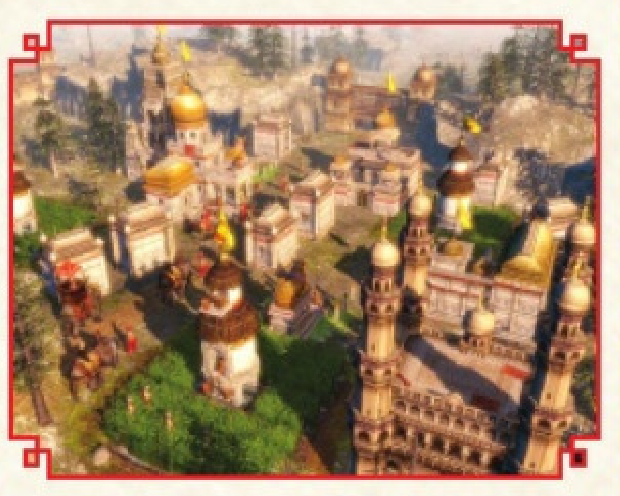
“奇观”不再是AoE2时代用于结束拉锯战的无赖式建筑，亚洲文明在年代升级时所选的不是政治家的肖像画，而是对应的奇观建筑。在AoE中，选择一名政治家，其奖励效果往往是一次性的——一批军队、物资，或者是个别数值的提升。而亚洲文明的奇观在建造后，会在整个历史时期中都发挥永久的效能。奇观还具有自己的“特技”，如印度的泰姬陵可以让战场在一段时间内停火，阿格拉堡则是一个强力的防御建筑。

印度人对动物有着强烈的宗教敬畏情绪，所以，游戏中不会出现印度村民追杀水牛的场面。在游戏早期，印度不能通过猎杀动物来获得食物储备。与之对应的是，印度村民是由木材而不是食物训练出的。印度可以建设圣地，类似畜栏，但不是把动物赶进去杀掉，而是将其喂养起来以获得经验值。在卡片系统方面，前作的定居者卡变成了村民卡。印度并没有村民卡，但每次使用一张卡片，都会得到一个村民的附加奖励。




在这一历史时期，欧洲列强尽管还没有对东方开始全面的殖民，但他们的先遣者在诱人利益的驱使下，已经来到了这片古老的土地上。领事馆是一种新增的建筑，通过它，玩家可以确定自己和殖民者的外交关系，同一个欧洲国家结盟。印度可以和英国、葡萄牙、法国和奥斯曼帝国结盟。和不同的国家结盟，玩家将获得不同类型的奖励：同英国结盟可以增加本方士兵的攻击力，同法国结盟则可以增加资源采集的效率。同时，亚洲王朝除了AoE中的传统资源以外，还可以生产茶叶、丝绸和香料3种特殊资源。这3种资源是东西方世界的硬通货，通过这些特殊资源，玩家可以从殖民者那里购买援军。英格兰的红衣火枪军、法国的胸甲骑兵、西班牙的龙骑兵，这些强势兵种的登场，可以在瞬间扭转整个战局。期待看到巨大的印度战象和华丽的胸甲骑兵并肩冲锋的场面！P

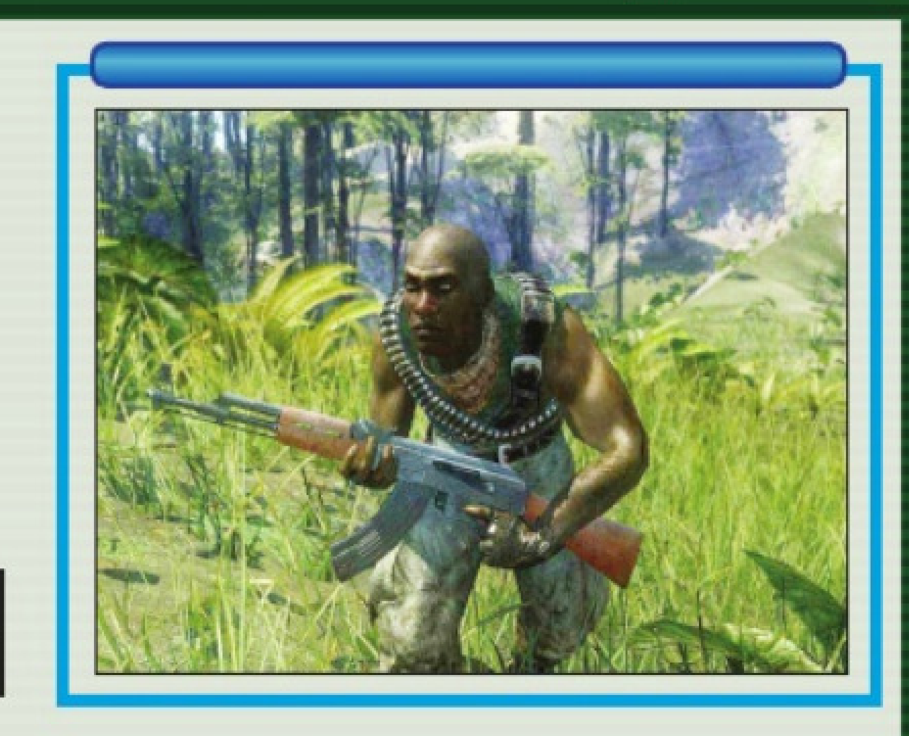


Warhound
战争猎犬

■ 江苏 老黑

射击	制作：Techland	上市日期：2007年第四季度
	发行：未定	推荐度：★★★★



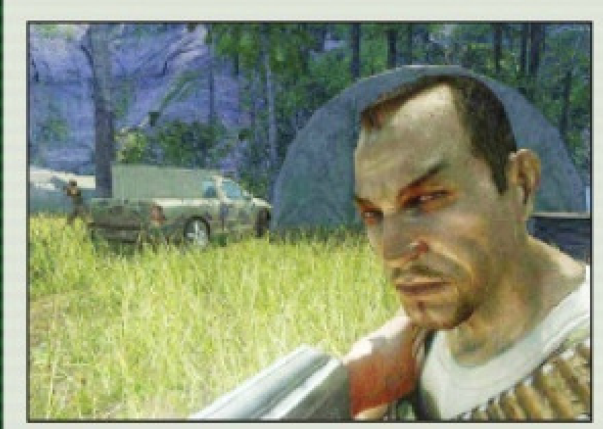
雇佣兵题材

无论是气候严寒、山势崎岖的阿富汗山区，还是蚊虫肆虐、酷热难耐的非洲雨林，只要有利益冲突的地方，就会有雇佣兵的身影。他们“要钱不要命”的性质几千年来从没有发生过改变，任务的正义与否都和自己的道德、价值观念毫无关系：参与反政府的军事政变中有他们的身影，联合国的维和行动他们也置身其中，他们可以扮演和平的使者，也可以成为战争中的恶魔。尤其在当今错综复杂的国际环境下，PMC（私人军事公司）以商业化的运作方式，去完成政府不愿出面的海外秘密军事任务。在《战争猎犬》中，玩家将亲自扮演一名雇佣兵，你的使命遍布全球，雇主下达的任务极度凶险。

《战争猎犬》是一个单人模式的FPS游戏，你不会有任何同伴，不隶属于任何PMC组织，不会有《反恐24小时》中杰克·鲍尔在执行任务时的后援团队支持，甚至不会有队友的帮助。正因为如此，整个世界对于玩家而言都是开放的，任何爆发冲突的地点都可以成为自己的舞台。任务的选取是通过开放式世界地图的方式来进行的，游戏的任务以“天”为时间单位，在回合制的战略模式中，玩家可以看到每一天全球所爆发的各种危机，你要做的就是根据自己的实际情况，来挑选合适的任务。

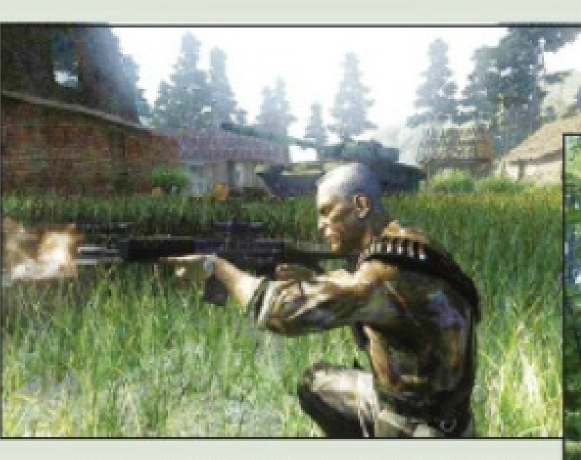
雇佣兵式作战模式

虽然游戏属于主视角射击，但《战争猎犬》更强调悄无声息的渗透战，为了避免出现“有钱没命花”的结局，雇佣兵必须对整个任务进行周密的策划，这款游戏所强调的战术并非“小队射击游戏”中的团队配合，而是制定完美的行动计划。

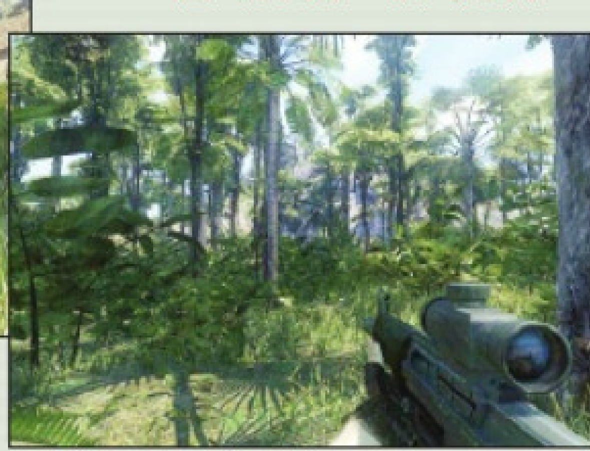


凶悍的武器专家并不是暗杀任务的首选

首先，选择任务的标准不是酬金的多少，而是自身的技能。《战争猎犬》具备类似RPG游戏那样的技能专精设定，每个任务完成后都会获得一定数量的技能点，用以在各种属性之间进行分配。“武器大师”可以熟练使用战场上遗弃的各种武器，能够在任务结束后将各种轻武器卖掉，以小赚一笔；“驾驶大师”则可以驾驶敌人的乘具、飞机；“暗杀大师”具有潜入和使用狙击枪的技能，并且可以通过墙沿、水管来避开敌人进行渗透。人物的技能属性一旦确定，就无法更改，但无论任务的类型如何，它们都会对玩家开放，因此技能属性和任务类型不“兼容”并不代表任务一定会完成得很糟糕，玩家可以采用一些“另类”的方式来达到目的。比如用武器大师去执行暗杀任务，可以采用兰博式的突袭来大开杀戒。

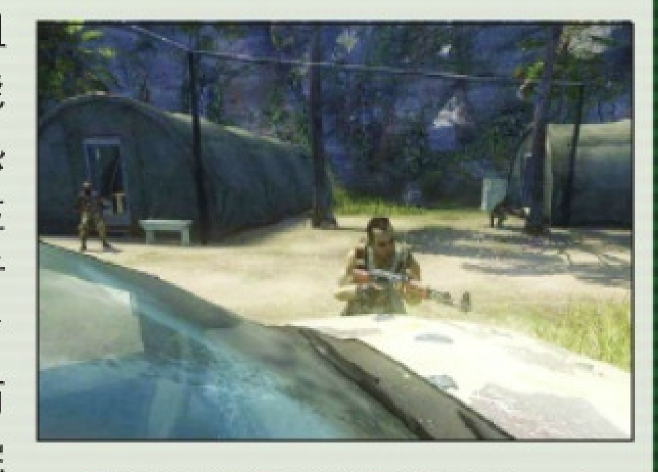


“驾驶大师”可以抢夺战场中的乘具进行战斗



让人想到了《孤岛危机》

雇主在下达任务后会支付一笔定金，在任务结束后会根据其完成程度来支付“尾数”，并不会提供任何情报和装备，这些都要玩家来购买。为了能够顺利完成任务，玩家需要有“舍不得孩子套不着狼”的觉悟。情报贩子可以提供关于任务的附加信息，通常这些情报非常关键，雇主只会提供给一张地图，甚至是纸条上的一个地名，但情报贩子却可以提供卫星图片，如果支付的酬劳更高，他们还能动用军方的关系来调用卫星，提供实时卫星图像。武器黑市会出售很多尖端的装备，这些东西都能使玩家如虎添翼，如在执行暗杀任务时，必须要等到目标被狙击枪的十字准星套牢以后才能开火，而黑市出售的安装有热像仪的军用反器材枪则可以在目标还在屋内的时候，以发射穿甲弹的方式结果目标。为了能在目标达成后迅速全身而退，“车夫”将是一场任务完成的“句号”，他可以将玩家快速转移到撤离点，预算不多的时候只能雇用吉普车，如果在任务结束前面临被追杀的威胁，他们就没多大用处了，毕竟汽车轮子是快不过子弹的，如果在任务前斥资安排一架直升机，那么事情就会简单许多。



任务中的佣兵并不只有玩家一人



游戏的场景以户外为主

在玩家进行任务时，世界上的其他佣兵也会同时进行他们的行动，甚至会和玩家的任务冲突。同样一个暗杀目标有可能被2个以上的雇主盯上，也可能目标正在被另一个组织的佣兵保护。前者要求玩家要在别的佣兵得手前完成任务，而在后者的情况中，你不得不和这些佣兵发生战斗，处理不当就会导致行踪败露。消灭其他佣兵会给任务的执行增添更多不确定因素，但玩家也会从中受益，因为这样会让合同的竞争对手减少。

New Release
上市游戏热报

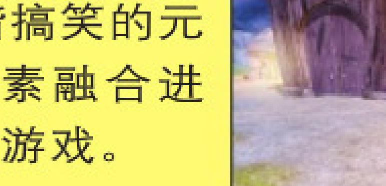
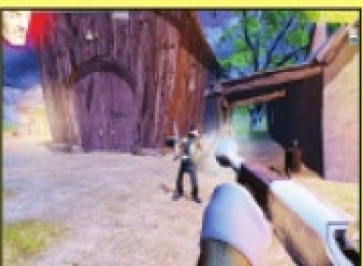
■ 晶合实验室 怀念

前言：本期除了像《细胞分裂4——双重间谍（中文版）》《文明IV——超越刀锋》《美少女梦工厂5（繁体中文版）》和《幽灵行动——次世代战士2》这样的知名作品，笔者最为推荐的是《倒霉蛋约翰》和《十字生命章II——冥王之心》。其画风和游戏性丝毫不输于大作，值得尝试。

倒霉蛋约翰
Evil Days of Luckless John

动作冒险
推荐度：85

本作是一款以非线性剧情和滑稽风格为特色的动作冒险游戏。游戏剧情有点模仿20世纪30年代轻松幽默风格的强盗故事，以黑色幽默的手法来表现暴力、强取豪夺、金钱和权力等对欲望的渴求，并将这些诙谐搞笑的元素融合进游戏。

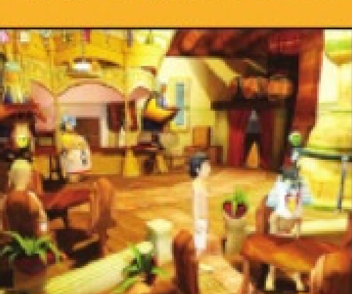



制作：Centauri Production
发行：Palylogic
上市日期：2007年7月27日

十字生命章II——冥王之心
AnkhII: Heart of Osiris

冒险解谜
推荐度：85

新游戏会带领玩家穿越古埃及的15个场景，其中的半数是全新的。熟悉的面孔会悉数登场，包括Assil、Thara和法老王；也有一些新加入的古怪角色，其中甚至包括一个以上帝自居的燃烧的灌木丛。



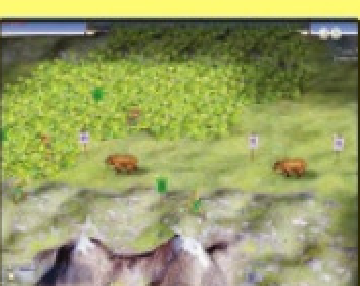
制作：Deck 13
发行：BHV Software
上市日期：2007年7月18日

文明IV——超越刀锋
CivilizationIV: Beyond the Sword

推荐

策略
推荐度：90

这款资料片的时代定位于火药发明之后的冷热兵器更迭时期。12个极富挑战性且完全不同的故事情节、10个全新的文明、16位世界领袖、5座全新世界奇迹以及数目众多的全新单位将出现在这款资料片中。



制作：Firaxis
发行：2K Games
上市日期：2007年7月18日

兰岛物语——少女的约定（繁体中文版）
EAP: LairLand (Chinese)

恋爱养成
推荐度：80

玩家在《兰岛物语——少女的约定》中要用4年的时间来照顾奇莉娅。游戏具有可爱的画风，还有数十种游戏结局。奇莉娅最终是成为智者、探险家、海盗还是邪恶分子，就看要玩家的决定了。

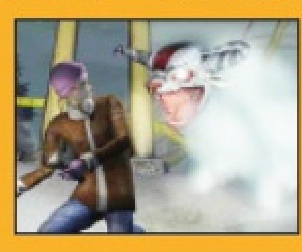


制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2007年7月17日

特拉华·圣约翰3——海崖游乐园的惨剧
Delaware St John Volume 3: The Seacliff Tragedy

冒险解谜
推荐度：80

游戏中，特拉华仍与老搭档凯莉·布拉福特一块探索神秘的海崖游乐园。在本作中玩家可以交替控制二位主角完成整个冒险过程。



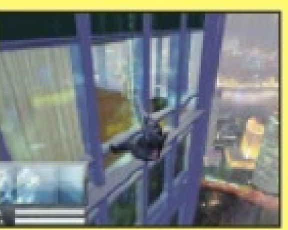
制作：Big Time Games
发行：Big Time Games
上市日期：2007年7月27日

细胞分裂4——双重间谍（中文版）
Tom Clancys Splinter Cell Double Agent (Chinese)

推荐

动作潜入
推荐度：90

除了拟真的精美游戏画面和自由度满点的爽快通关流程外，简体中文的操作界面让中国玩家可以更直观地领略游戏情节。



制作：Ubi Soft Montreal
发行：中视网元
上市日期：2007年7月22日

安娜卡普里的冒险之旅
Anacapri the dream

冒险解谜
推荐度：75

游戏通过大量靓丽的照片带领玩家游历卡普里小岛。其操作机制类似于《神秘岛》，通过大量充满挑战的谜题、迷人的设定和对细节的重视，相信会赢得冒险玩家的喜爱。



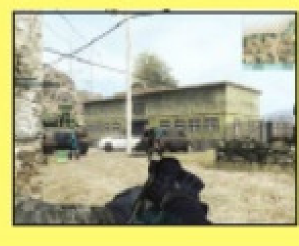
制作：Silvio/Gey Savarese
发行：Got Game Entertainment
上市日期：2007年7月18日

幽灵行动——次世代战士2
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

推荐

第一人称射击
推荐度：90

续作不仅延续了第一代的很多优点，而且在很多方面进行了改善，包括具有革命性的视觉效果、大幅度改进的AI系统以及全新的Cross-Com 2.0版系统等。



制作：Ubisoft
发行：GRIN/Red Storm Entertainment
上市日期：2007年7月12日

美少女梦工厂5（繁体中文版）
Princess Maker 5 (Chinese)

养成
推荐度：80

这一次《美少女梦工厂5》将不再是“爸爸”的专利，玩家们也将可以扮演“妈妈”。对于女性玩家们来说，将更有代入感。



制作：光谱资讯
发行：光谱资讯
上市日期：2007年7月14日

中文名	英文名	游戏类型	制作	发行	上市日期	推荐度
国际板球3	International Cricket Captain 3	体育	Chris Child	Empire Interactive	2007年7月24日	75
橄榄球08	EA SPORTS Rugby 08	体育	EA	EA SPORTS	2007年7月27日	75
Talonsoft战役系列合集	John Tillers Campaign Series	策略	TalonSoft	Matrix Games	2007年7月17日	80
模拟航船2008	Ship Simulator 2008	模拟	Vstep	Lighthouse Interactive	2007年7月17日	80
风色幻想6（繁体中文版）	Wind Fantasy 6（Chinese）	战棋	弘煜科技	弘煜科技	2007年7月14日	75

梦幻大富翁
《富甲西游》正式版评测报告

《富甲西游》是网易在7月底开始推广的一款中型休闲类网络游戏。其游戏内容和模式采用单机经典游戏《大富翁》作为开发蓝本，并融入了网易最受欢迎的网络游戏《梦幻西游》的人物和场景元素。看到熟悉的角色换了一种方式登场，你是否也有兴趣来试试这款“梦幻大富翁”呢？

■北京 冷风

总体印象：“梦幻”版《大富翁》


▲ 寻找房间进入游戏，你也可以自己创建房间

▼ 游戏的操作界面，似乎比《大富翁》还是要复杂些


《富甲西游》在今年4月初公测时是作为泡泡游戏的一部分推出的，因此它既可从泡泡游戏平台登录，也可以直接进入游戏。笔者推荐大家使用网易通行证进入游戏，这样就可以登录网易旗下的各类产品，包括泡泡游戏平台。与网易其他产品不同，《富甲西游》并不能双开或多开，不过这也保证了游戏的公平性。作为一款“大富翁”类游戏，《富甲西游》采用了全鼠标操作，简单易上手。游戏场景采用了倾斜视角，对战方式采用了当前休闲游戏中较流行的房间模式，最多支持4人同时对战。

在美术风格上，《富甲西游》继承了《梦幻西游》的卡通化处理，《梦幻西游》的场景和人物在新游戏中形象稍有不同，既有新鲜感，又不至于让大家认不出来，这当然算是《富甲西游》的一大亮点了。游戏背景音乐取材于《梦幻西游》，虽然与游戏风格比较匹配，但没有见到单机版《大富翁》中各角色特有的音效和人物配音实在是一大憾事。不过，尽管如此，网易游戏的老玩家依然能在其中很容易地找到之前玩《梦幻西游》的感觉。

玩法体验：小游戏，很幽默

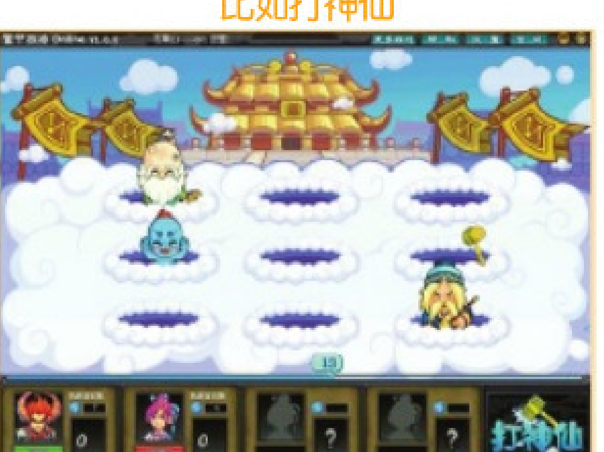
《富甲西游》和单机版《大富翁》最大的区别在于互动性，除保留代表性的掷“色子”加盖建筑的玩法外，新增了很多属于网游的玩法。

角色成长。在《富甲西游》中你可以自己研究出道具。随着角色升级，可以研究出的高级道具也越来越多。每个角色可研究出的道具种类是不同的，在游戏中你可以使用你的回合去研究当前角色成长可以研究的道具，在一定的回合内就可以获得新道具。这些在道具商店不会出现，也不需要你浪费宝贵的宝石去搜求。在战斗中，笔者更喜欢单人模式，因为本来地图就不大，每场游戏又最多只有4人参与，单人模式会更刺激一些。不过，团队战的好处就是胜利会来得更快。


▲ 漂亮的游戏画面，里面的建筑物很有特点吧！

融合小游戏。小游戏的融合是具有“网易传统”的。在《富甲西游》中，玩家走到特定的格子上就会随机触发一款小游戏，包括赛跑、猜拳、钓鱼、打神仙等。根据玩家成绩可得到宝石奖励，是游戏中获得宝石的主要途径之一。

恶搞的突发事件。突发事件的收益和损失并不会很大，只是非常恶搞。在下万分佩服设计这些突发事件的同志，很有幽默细胞。

▼ 随机出现的小游戏很容易上手，比如打神仙


游戏有5种胜利规则可选，分别是不限时模式、20万模式、30万模式、30天模式和3个月模式，其中大多数均以玩家身上的现金多少为胜利条件，显得稍有些单调。如果能加入房产最多、股票价值最高的胜利条件会增加更多的乐趣和挑战。


▲ 经营得当，当“大地主”就不是梦

《富甲西游》中目前有19张地图，每个场景中路线、宝物、事件点和商店数量都有所不同。大中型地图一般都需较长的竞技时间，适合空闲时玩，小地图则更适合午休时玩。《富甲西游》很体贴地为菜鸟提供了培训课程，初次接触的玩家可以去新手关试试，几乎是“手把手”的教程。由于新手频道不允许使用4选1功能，乐趣大大降低，所以大家熟悉操作后还是应该去普通场竞技才是王道。至于无游戏币频道，受关注的程度较小，也许是充值玩家还不多吧。P

富甲西游 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://fj.163.com

童年Online 可爱是我主旋律
《童年Online》封测印象

说到可爱的游戏，可真是个既熟悉又陌生的话题。从早年间“大话”“梦幻”等卡通游戏风靡一时，到近期“Q版”网游扎堆，游戏的画面是越来越可爱了，但是不是好玩就只有大家心里清楚了。其实，对于卡通游戏，玩家渴望的是一个真正充满童趣的游戏氛围，这正是《童年Online》最初吸引笔者的地方。

■北京 跳水抓鱼的猫

游戏背景：跨越时空、拯救未来


▲ 人物造型十分可爱

▼ 美丽的野外场景



▲ 青山绿水，给人好心情

▼ 现代气息浓厚的场景


话说亮亮、小龙、胜男是枫叶镇上的3个孩子，每年夏天都会去不远的河柳村亲戚家避暑。他们和河柳村的雯雯、富贵、阿果是好朋友。今年，他们约好去后山玩，因为那里很多年前出现了一个诡异的通道，据说是通往充满艰险的未知世界的。未知的世界有许多高科技和经过变异的怪物，孩子们克服了种种困难，终于得知这是个与人类世界平行的宇宙。很久以前，这里的两大种族——隐士和矮人爆发大战，最后两败俱伤，但是环境因为混战而遭到破坏，被制造出的战争怪物渐渐成了这里的主宰。于是，孩子们决定留下来挽救这个世界，从而能保护自己原本生活的家园……

性格职业：充满趣味的游戏生活

游戏中的3种职业可以用人物性格来划分，那就是调皮、勇敢和爱心，每种职业都有其自身的特点。游戏把许多可爱的小把戏、小游戏设定成各职业的技能，而卫生间里的大拖把、厨房里的大铁锅则是各位玩家的高级装备。这样的设计可以让你在游戏的同时，享受另类的战斗乐趣。

调皮（法师） 在游戏中属于喜欢耍小聪明的角色，层出不穷的各种花样让敌人头痛不已。比如在地上放上香蕉皮、向怪物群里扔鞭炮让它们乱跑，欣赏集体摔跤表演，或是将毛毛虫扔到野人的短裤里，让他们抓狂。调皮的三大技能系分别是法术系、宠物系和诅咒系。

勇敢（战士） 性格天不怕地不怕，永远都冲在最前面。用弹弓来射敌人屁屁，保护弱小者，甚至可以用吐口水来讽刺敌人。他们是团队里的先锋和盾牌，是最可靠的同伴。勇敢主要有进攻、防御和远程3系战斗天赋。

爱心（牧师） 的性格是善良而友爱，他们在这个世界的音乐中发现了神奇的力量，并利用它来帮助别人。有爱心的人天生喜欢照顾别人，作为团队中的强大后援，他们能在同伴受到伤害时给予他们鼓励和救护，通过神奇的音乐，让队友重新获得活力。爱心拥有治疗、鼓舞和惩戒的力量。


▲ 连怪物看起来都憨憨的

▼ 战斗是回合制的


《童年Online》的封测从今年年初开始就陆续进行。进入游戏的玩家第一个感触就是画面太漂亮了！美丽的风景、有趣的建筑，极具特色的人物，构成了一个孩子气的世界，将玩家带入儿时的乐趣和回味之中。游戏开放了大量的地图，每张地图都是一个美丽的风景。《童年Online》根据职业有6个不同的角色造型供玩家选择，3男3女。造型上完全体现了小孩子的可爱一面，给人的第一感觉很舒服，真的有种孩子的感觉。

《童年Online》的战斗采用回合制。在目前游戏市场上，回合制游戏中还是很少见到有采用3D画面的，加上战斗中常见的炫目效果，整个游戏给人一种耳目一新的感觉。在如此可爱的游戏中，玩家自然能够拥有自己的个性宠物了。在《童年》中，玩家可以像孩子一样，牵着自己捕捉到的狼、野猪、蝴蝶、毛毛虫、小老鼠，甚至是小熊出去瞎逛。不过宠物是有饥饿度的，过一阵子之后，可千万别忘了喂“宝宝”东西吃。

游戏中的任务很多，如帮老师捉标本、帮孩子们抓可爱的宝宝和机械玩具、帮小哥送东西给漂亮妹妹等等。在武器装备上，游戏同样走可爱路线。如后期设计了很多个性套装，什么牛魔王套装、孙悟空套装啦，听起来就很有趣。武器的选择同样有意思，如另类的马桶，好玩的手枪、长枪、弹弓，好吃的棒棒糖等，让玩家真正感觉到孩童的乐趣。

童年Online ●制作：海之童 ●运营：海之童 ●游戏状态：6月29日不删档封测 ●官方网站：http://www.52tn.cn



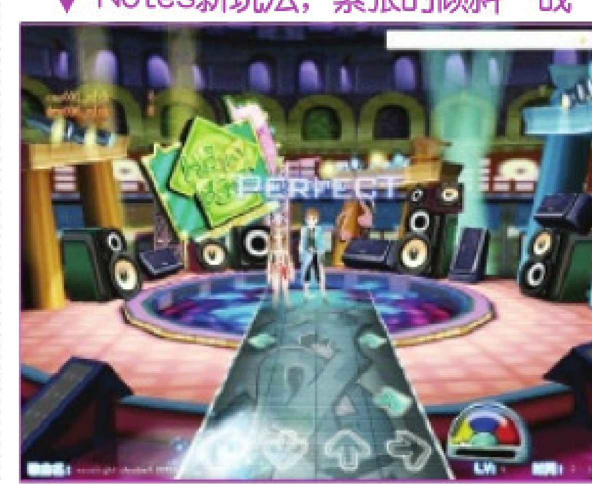
舞出盛夏风味
《超级舞者》5.5版一览

《超级舞者》（以下简称为SDO）可以说是国产音乐游戏中的佼佼者。游戏中漂亮的衣服、丰富的歌曲吸引着无数玩家，独有的跳舞毯功能更是稳固了它在游戏玩家心中的地位。笔者正是这样一个超级SDO爱好者，在5.5新版开放体验区后，笔者立刻加入到“吃螃蟹”的队伍中。

■河北 小狐狸

新鲜味道，倾斜模式一见倾心


▲ 夺宝奇兵！全新的登录界面

▼ Notes新玩法，紧张的倾斜一战


SDO中有个Show Time多人模式。这个模式一出就吸引了无数眼球，单是游戏过程中奖励给玩家的一段超炫舞蹈就俘虏了一批爱Show玩家的心。现在，SDO推出了新的Show Time倾斜模式。与多人模式一样，游戏中人物会进行一段精彩的Breaking动作，同时配以Notes特效。不过倾斜模式最大的特点就是Notes面板位于屏幕中间。面板上的Notes从屏幕下方往上“落”，可以说打破了至今所有“面板”音乐游戏的玩法。

这一模式无疑给玩家带来了新的挑战，习惯了Notes面板在左、Notes从上往下掉落的玩家，想要在倾斜模式中发挥出水平就要玩家进行一段艰苦的磨练了。Show Time倾斜模式分3个等级，对应玩家的3个能量槽标识。Show Time中人物动作的复杂程度和持续时间都有所不同：Breaking动作，时间8秒；中等难度Breaking动作，时间12秒；高难度Breaking动作，时间18秒。由于还没习惯这一玩法，笔者最多也就达到了中级水平。想一睹高难度动作还得下一番苦工夫呀！

记忆系统，试穿、YY皆无烦恼

如果说以前玩SDO必然是两眼紧盯Notes面板、脑袋保持冷静，那现在就有点不一样了。如果你还是用老办法，在道具战里就是技术再好也可能败得很惨。现在，玩家只要以Prefect和Cool击中相应的Notes，即可随机获得15种道具效果中的一种。道具的储存与使用十分简单，只要击中Notes道具就会自动地储存在道具栏里，然后根据实际情况来选择何时使用。道具Notes击打成功后自动储存于道具栏第一格，如果第一格已满则顺序储存。

道具战必须在两人或两人以上时才可进行，道具效果分为攻击性和防御性两种。道具储存栏里最多只能存3个道具，攻击、防御、陷害3类道具各居其一，按数字键使用。道具战模式没有血槽，因此游戏中你不会死亡，但道具的使用会影响到玩家的幸福值。

疯狂道具，惊险刺激汹涌而来

在游戏世界里谁都希望把自己打扮得与众不同，所以衣服是每次更新必不可少的内容。不过说到买衣服，笔者最为头疼的就是每次试来试去都很麻烦。现在则不用担心了，游戏商城的试穿记忆功能可以记录下你试穿过的所有衣服。只要在选择好衣服后点一下商城里的“购买全身”按钮，你试穿过的所有衣服就会以列表的形式弹出界面，玩家只需在要购买的衣服后面勾选即可一次性购买。


▲ 系统帮你记住试穿过的衣服，在买单时真是一目了然

▼ 好丰富的商店，这次大更新又有不少新装上市，抢购喽！



▲ 终于可以扩充自己的“包包”了

▼ 大头贴装饰，效果还不错吧！


缤纷道具，点缀超舞新生活

双倍经验卡。有了它就不再为升级烦恼，经验翻倍无需受时间限制。虽然技术比级别更重要，不过成为高手后想升级也是自然而然的事。

衣柜扩充卡。漂亮的衣服真让人留恋，很多老玩家已经出现了衣柜爆满的情况。这时，一张16格扩充卡就很重要了，你最多可将衣柜扩充到192格。

大头贴。你对自己显示在Waiting Room里的头像是否已经厌倦？新推出的大头贴功能可使你的头像拥有漂亮的背景，换换感觉也不错吧！

首套首饰礼盒。SDO推出的首饰礼盒，里面除了结婚戒指外又多了爱情项链。无论是馈赠爱人还是用于婚礼，都很有纪念意义。



超级舞者 ●制作：久游网 ●运营：久游网 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://sdo.9you.com

“情侣达人”这个词是不是很吸引人？流连在《舞街区》中的各位玩家，一定想和你的她成为最受瞩目的情侣档吧！不过，要成为《舞街区》的情侣达人，在高手中脱颖而出，必须在舞蹈技术、赚钱能力和着装打扮上都胜人一筹才行。这其中是否有现成的经验可以遵循呢？

■陕西 W. Nash、包子

《舞街区》情侣达人速成攻略



拿积分，轻松赢得车轮大战

现在大家都知道情侣刷积分是最快的，升级也是最快的，但关键是不用情侣绝技。方法是两人中作为队长一人的先放绝技，到最后一下时搭档再“爆”。要注意，一个人爆时，另一人的箭头是黑色的。这时不要以为你没事了，其实这时也要按空格键。按了你一样有分，不按就是Miss。如果你能一直不掉，接下来应该是接13步了。如果你技术还可以的话就可以这样刷积分，出“大回环”也不再是梦想。


▲ 情侣刷分可不能闲着，两人时刻都要动起来

▼ 记得在特定时间按空格键，这样是有额外加分的


累小分，普通舞步不可忽视

买普通舞步在跳舞时也会加分！《舞街区》中的4种步子不管买哪种都会加分，你甚至可以4种都买，它们都可以加分，而且互不影响！买好了舞步，就可以到相应的舞场开始跳舞。无论跳8K还是跳4K都一样加分，具体情况就要自己去试验了。其实玩情侣模式，最好是体力值满、双方配合得好，要好看而且保证很快就开始爆。爆的时候不仅要看自己体力够不够，还要看对方的体力值。双方能力相当、配合默契就非常有效。当然，准备个“蛋”效果会更好。


▲ 所有的舞步都加分

▼ 要注意体力值的分配


进阶：情侣8K赚分最高

跳情侣舞时，建议大家用8K（无论情侣还是个人，8K分永远比4K分多）。在跳情侣舞时，14步相当于个人独舞时的8步，15步相当于9步，16步相当于10步，所以大家在用情侣放绝技（指个人的单项绝技，情侣绝技除外）时最好是在10步放出。如果水平好的话，可以二人连着放绝技。如，男方体力用尽时，女方补上继续放绝技。一般来说，这样跳独舞的玩家的分是没有情侣高的（高手除外）。

选队长，重中之重、大有玄机

情侣组队时，应尽量让水平比较低的一方做队长，因为这关系到之后的连绝技。如果情侣双方都买了大回环和42万的那个绝技，一般套路就是技术较低的一位做队长，从16步起，先爆出42万的绝技。因为情侣起爆这一步，你的搭档是不加绝技分的，所以要先用小爆起步，然后再爆大回环。此外，每首歌的第一次爆最好不要爆完，爆一个42万绝技和大回环就可以完结，然后再接这样的一个循环，就可以继续接你搭档的步子跳了（不出意外的话应该是11步，这样到第2次16步时你搭档的体力基本上又满了）。

第2次爆有两种选择：如果你想长期跳，那就像第一次那样爆；如果你想出风头一次拿个高分，那就爆42万绝技和两个大回环，把自己的体力爆完。如果情侣们按照上面的方法跳，基本上在新手场盘盘都是第一二名，有时可以把第3名甩掉十几万甚至几十万分呢。


▲ 稍逊一筹的一方适合做队长

▼ 你可以一次拿个高分

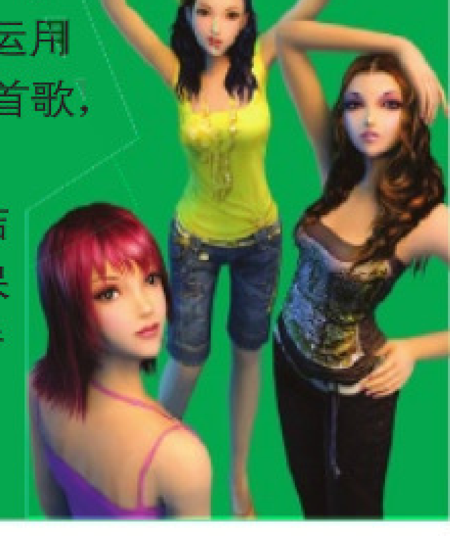

进阶：轻松赚钱有绝招

大家都为没钱买衣服、买技能发愁过吧？其实新人还是有一些很实在的赚钱方法的。

方法1：斗舞。大家跳独舞，就算拿个第一也只有1000多点的收入，所以你必须通过斗舞来赚钱。斗舞就算拿不到第一，一盘下来也有2000点左右收入，即使斗输了也有1500点以上！

方法2：吃药。有些人鄙视吃药，不过既然游戏中卖药就有它的合理性，运用个天赐良机会让你事半功倍。独舞一首歌，吃药至少有1500点以上的进账。

方法3：斗舞+吃药。两者强强结合必然财源滚滚！使用这种方法，保守估计输者也会有2500点左右，赢者可能高达6000点，平均在3000～4500点之间。不信大家可以试试看！





●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛
●游戏状态：7月4日公测
●官方网站：http://5jq.hanghai.com



《战火——红色警戒》城市争夺战揭秘

在《战火——红色警戒》（以下简称为《战火》）中，大部分的城市或整张地图都在等待着玩家去占领！因为游戏中的所有地图，最初是没有主人的。当公会的城市争夺战号角吹响，游戏中的绝大部分城市周围就展开了激烈的战斗。

■北京 神仙

以公会为单位的城市争夺

城市争夺战是以公会为单位展开的。它的吸引力，不仅在于宏大的战斗场面和玩家间的刀枪相见，更重要的是，当你的公会成为这个城市的主人，那么所有你的公会成员都会因为胜利占有这座城市而获得利益。正是利益，驱使着各大公会，进入永无止境的城市争夺之中。

攻城战不存在偷袭的概念，只有在城战NPC处提出申请，当交战双方都知情的情况下才能进行。如果对方公会没有答应迎战，是不能随便去攻打别人已占领的城市的。此外，能够申请攻城的必须是公会中有权限的高级成员。攻城战在特定时间展开，目前游戏中的设计是每周二、四、六晚上8点。攻城战只有一个小时的战斗时间，一小时内必须结束战争。攻城的主要目标是市政厅，攻城的一方必须摧毁市政厅，才能取得攻城胜利；守城的一方则必须保证市政厅不被摧毁。

攻城结束后，下一次的攻城申请就可以公开受理了。想要攻城的公会，必须在下次攻城战前6小时提出申请，过期截止。



▲ 大兵压境，炮台对抗坦克



▼ 电灵一族极酷的战车

单独场景的激烈对抗

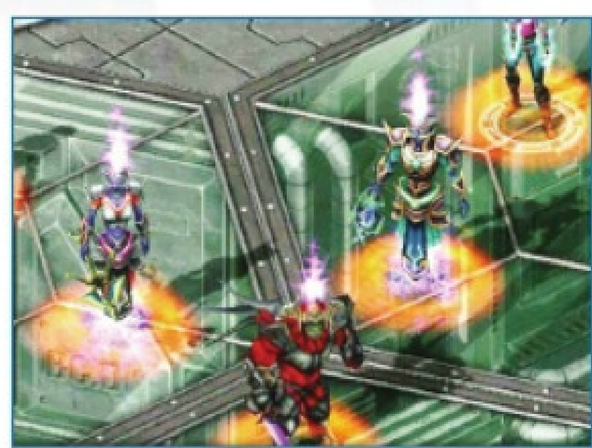
攻城战不是在城市中进行的。当攻城战开始后，通过特定的NPC玩家会被传送到一个特定的场景中。这是一个平时无法到达的特定场景，是为城战单独开辟的战场。在这个相对封闭的环境里，玩家就算被杀死，也会在场景内NPC设定的地点复活。此外很特别的一点是，战争开始后玩家随时可以通过与NPC对话，退出攻城战的战斗序列。

城战的过程并不是双方公会成员“拼刺刀”，因为守城一方可拥有自己的防御系统。每个城市里都有城墙、炮台、卫兵和由多名NPC组成的防御体系。防御系统的防御能力，和占领这一城市的公会的科技力量有密切的联系，因为公会可通过科技力量的发展，来加强防御系统的防御能力，变得更强。



▲ 狂奔去抢接新任务

等级有别，利益丰厚



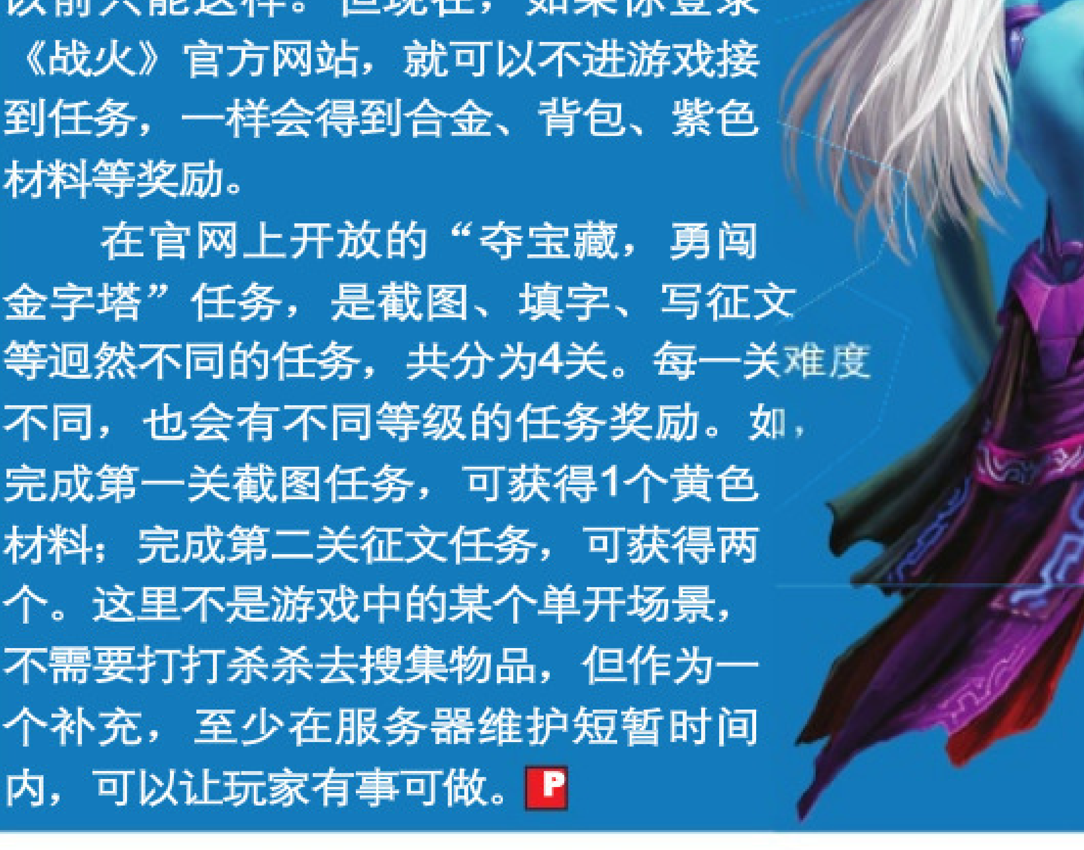
▲ 战场即将开打，大家准备



▼这是什么技能？好大的威力

《战火》中的大部分地图虽然可被公会占领，但每一块地图都是有等级的。公会申请攻城，只有与所攻打城市的等级相符才行。1级的行会，只能攻打1级的城市，而不能越级攻打。当一个公会占领了一座城市后，就不能再去攻打别的城市了（这又不是三国游戏）。如果在占领城市后，公会的等级和力量都有所提升，想要去攻打更高级城市，那么就必须放弃现在占有的城市。同时，当你的公会已申请攻打某座城市时，也不能中途变卦，再去申请攻占别的城市。

激烈的城市争夺战，给玩家带来的利益也非常多。首先，成功占领城市后，公会里的每一位成员，每天都可以在指定NPC处免费领取一定数量的“工资”。此外，系统还会给公会增加一定的公会经验值和科技研发力。等级越高的城市，得到以上的奖赏也就越多。而这样的设计，势必会催生更多的城市争夺战。



《战火》推出“脱机任务”

服务器停机了，任务还没有完成，这时你是否要等待服务器重开再去继续任务呢？以前只能这样。但现在，如果你登录《战火》官方网站，就可以不进游戏接到任务，一样会得到合金、背包、紫色材料等奖励。

在官网上开放的“夺宝藏，勇闯金字塔”任务，是截图、填字、写征文等迥然不同的任务，共分为4关。每一关难度不同，也会有不同等级的任务奖励。如，完成第一关截图任务，可获得1个黄色材料；完成第二关征文任务，可获得两个。这里不是游戏中的某个单开场景，不需要打打杀杀去搜集物品，但作为一个补充，至少在服务器维护短暂时间内，可以让玩家有事可做。

战火——红色警戒 ●制作：光联时空 ●运营：游诚时代 ●游戏状态：8月1日内测 ●官方网站：http://www.fireol.com



功能更丰富
《如来神掌》内测玩法解析

也许你很难逐个去体验以《如来神掌》为首的8款网络游戏，如果要选个重点，那么还是要首推《如来神掌》。它不但是一款大型网游，而且融合了角色扮演、宠物养成以及战略、竞技等游戏模式。这可以让不同口味的玩家体验到不同玩法，找到自己进入黄玉郎漫画世界的切入点。

■湖北 Pizy

主线任务：融入漫画剧情

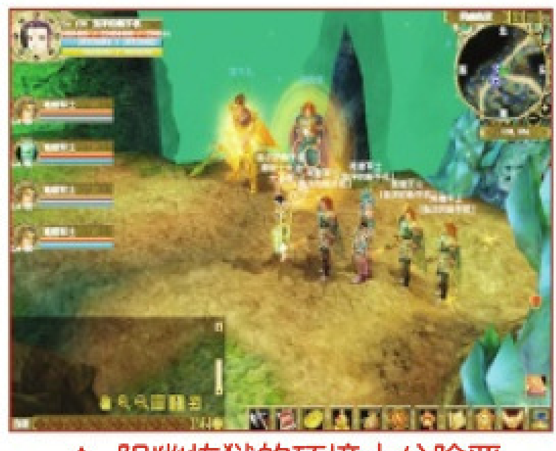

▲ 这感叹号跟"真封神"里一样

▼ 双飞堡的门派任务


每个踏入《如来神掌》世界的玩家可能都希望在其中体验漫画的剧情。在游戏中，当玩家加入一个门派、达到一定"境界"时会触发剧情任务。由于每个门派的任务都是围绕原著中的情节设计的，所以这些任务都是独一无二的。是帮助正派人士解决武林纷争，还是随着魔教中人大举进犯，都是你可以作出的选择。你也有机会和《如来神掌》中的经典人物互动，这样，即使是没有看过漫画的玩家，也能在经历过剧情任务后对《如来神掌》所描绘的世界有大致的了解。

关卡任务：直面强大Boss

当玩家超过50级后，就可以去挑战更多高难度的地图与怪物了。50级时，游戏开放了"阴幽炼狱"关卡任务。在这里，玩家面对的不再是以前容易对付的怪物，而是平均高过玩家5级的Boss怪，只有组队配合才有可能打通这些类似于副本的关卡。显然，玩家在关卡中获得的不仅仅是丰厚的任务奖励和经验值，重要的是获得了一个可以信赖的团队和玩家间的默契。这也是进入更高等级之后，玩家需要具备的素质。


▲ 阴幽炼狱的环境十分险恶

唤兽牧场：全新养成体验

在《如来神掌》中有一个很奇特的"召唤兽牧场"功能。它有些类似《牧场物语》这样的养成游戏，不但有丰富的召唤兽可以利用，而且独特之处在于，《如来神掌》中不仅可以从野外捕捉召唤兽，还可以在"召唤兽牧场"中进行配种和孵化。当玩家加入一个建有"牧场"的门派后，可以选择两只任意的召唤兽进行配种。配种后将有一定几率得到属于自己的独一无二的召唤兽。之后，随着玩家的孵化养育，就如同父母养育孩子一样，玩家可亲眼看到小召唤兽一步步长大，能力得到提升，最后达到和一个穿装备的角色一样的能力。

帮派建设：同心协力发展

天下独尊是每个玩家在《如来神掌》中的夙愿，而实现这一愿望的最快途径是加入到一个强大的帮派中。在《如来神掌》中，帮派系统的独特之处在于不是如一些网游中那样，只要一味捐献经验值和物资就能达到帮派升级的目的。玩家需要做的不仅是打怪，而且还要和帮派中的其他成员一起，利用各种策略去发展自己的帮派或打压敌对帮派。具体来说，就是根据每一等级阶段游戏格局的变化，进行不同的帮派任务，在一定程度上摆脱了狂练级、狂打怪以换取帮派发展的无聊模式。


▲ 帮派地图是帮派独有场所

同生共死：知心好友共打拼

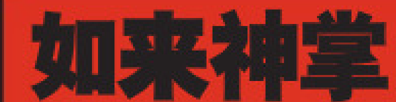


▲ 交友、组队、聊天的功能界面

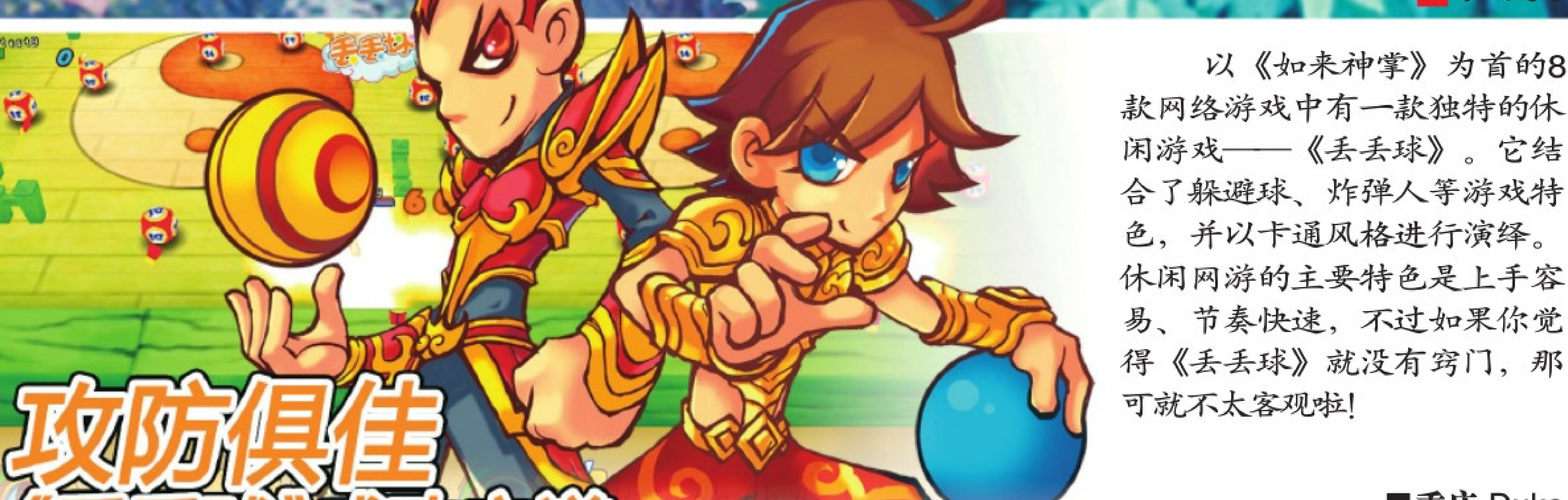
▼ 玩家可以通过任务实现结拜

同生共死，同闯江湖，这是《如来神掌》在设计好友功能时的出发点。虽然现在大多数网游都具有好友功能，但都比较简单：只要一个简单的申请，两位互不相识的玩家就能成为好友。《如来神掌》中的"好友"和这种模式有所不同。如果两位玩家想申请成为好友，他们需要进行长时间的磨合及历练。共同面对强大的敌人、经历残酷的武林纷争才能让两名玩家成为知音。而一旦成为好友后，玩家间的友谊将会得到最大程度的体现，为好友挡下攻击、替好友报仇雪恨，都能在好友关系中有所反映。这种友情不也正是漫画故事的主题之一么？

最后需要提到的是，几乎所有的国产网游在运营的内测、公测期推出的都不是完整版本，而《如来神掌》则宣称内测即推出游戏"完整版"，包括170项游戏玩法，看起来还是很值得期待的。P


如来神掌 ●制作：游戏米果 ●运营：游戏米果 ●游戏状态：8月18日内测
●官方网站：http://www.rulaionline.com





攻防俱佳 《丢丢球》成功之道

以《如来神掌》为首的8款网络游戏中有一款独特的休闲游戏——《丢丢球》。它结合了躲避球、炸弹人等游戏特色，并以卡通风格进行演绎。休闲网游的主要特色是上手容易、节奏快速，不过如果你觉得《丢丢球》就没有窍门，那可就不太客观啦！

■重庆 Duke

操作便捷，傻瓜式战斗

《丢丢球》的操作非常简单，只要认准4个方向键就可在游戏中任意驰骋，这对新手十分体贴。玩家不需要在键盘上乱按，掌握方向键后只要按A（击打）、S（蓄力和投掷）及空格键（卧倒躲避）就可以实现战斗中的攻击和躲避了。熟练了操作之后，你还可以更进一步，记住一些快捷键。


▲ 方向键移动，S键投掷

▼ 被击晕时无法进行操作



在游戏中，手中有炸弹时不可使用击打技能，手中有道具球时不可使用击打和躲避功能，手中没有物品时不可进行投掷，被击晕时无法进行任何操作。适当地击晕对手可以达到很好的攻击效果。

道具为王，高手初长成

游戏中提供了许多实用的道具，合理使用对战斗十分有利。道具球会随机出现在战场的某一角落，当然也可到商店中购买。比如，“超级减速球”可使对手的移动慢如龟爬；“神魂颠倒球”能使对方分不清方向，行动起来南辕北辙；“束缚球”可将对手定在原地让你发泄个够；“隐形衣”可使你通过隐身来攻击和躲避对手等等。

玩家可到商店里购买道具球，然后装备到自己的快捷栏里。不过，道具球在每局中的使用次数是有一定限制的。一种道具球在一局中只能使用一次，不能重复使用。在下局开战前玩家必须重新装备，把道具球设置到自己的快捷键中。


▲ 最致命的还是这些道具球

▼ 道具的使用严重受限制



熟悉地图，全天候作战

目前，游戏中可选择的地图共有6张。其中，金陵城很像中国象棋的棋盘，场地中有鼓型障碍物，投掷时需要注意反弹；双飞堡犹如一座天空之城，充满异域风光，不过由于没有任何障碍，所以敌人的攻击也格外顺畅，需要小心留意；飞龙轩属于较小的室内地图，一个屏幕就可以显示完整地图，更考验玩家对投掷与躲避的反应能力；三绝观是天、地、人三界交界之处，四周的栅栏是躲避以及利用反弹的天然道具；莲花台属于不规则场景，在感受大自然奇景的同时还需注意各个角度的反弹球，小心突如其来的飞球，在紧急关头需要弯身躲避；熔火竞技场建筑在熔岩之上，能让你充分感受到比赛的热烈气氛。在这里，地底喷溅出的熔浆会让你心惊肉跳，仿佛稍有不慎就会跌进去。不过，对于战斗来说，四周的火盆可被巧妙地用于躲避。


▲ 投掷的时候要注意障碍物，不然就是自取灭亡了

▼ 再灵活有时也躲不过偷袭，没有绝对安全的地方呀



如果你对自己的操作还不够自信，但又不想被人小看，笔者建议大家选择飞龙轩地图进行战斗。因为这张地图本身十分狭小，因此即使你技艺不高，也可通过乱扔炸弹打中对手，而且如果是单人决斗，使用这张地图也可以拉近不同水平玩家间的战斗表现。

莲花台作为一个大型且不规则地图，在多人对战时十分考验技巧。玩家不但要躲避正面的攻击，还要考虑到侧面和反弹而来的炸弹，对玩家操作的要求非常高，是高手混战时十分喜欢用的一张地图。P


▲ 狭小地图更有利于攻击



●制作：游戏米果 ●运营：游戏米果
●游戏状态：7月18日封测 ●官方网站：http://www.rulaionline.com



头条 暴雪嘉年华公布新作 《魔兽世界》迈入诺森德

特约通讯员海底电缆报道 8月3～4日，由暴雪官方举办的暴雪嘉年华（BlizzCon）2007在美国加利福尼亚州尔湾市的阿纳海姆会议中心举行。尔湾这个年轻的城市正是暴雪的总部所在地。而在这个“节日”上，暴雪正式公布了《魔兽世界》的第二部资料片《巫妖王之怒》（Wrath of the Lich King）。因为早前传出暴雪将在此间公布一款“新游戏”的风声，外界普遍猜测，新游戏很可能是万众期待的《暗黑破坏神3》，不过最终出现的却是这部资料片——如果资料片也算是“新游戏”的话。

▼ 新场景看起来极有气势，在许多人的猜测中，《魔兽世界》的故事到这里也该告一段落了



其实，《巫妖王之怒》的现身早在人们意料之中。在《燃烧的远征》基本开发完毕后，已经有人从游戏客户端中提取到资料，显示暴雪下一部资料片将开放诺森德。而在暴雪公布的资料中，玩家不但可以踏上这片大陆，人物等级提升到80级，而且将出现一个英雄职业——死亡骑士。一旦玩家达到某个特定要求，将可以建立一个新的死亡骑士角色，并在其出生时就会拥有很高的等级。在PvP方面，会开放新的战场，并加入攻城武器和破坏建筑等设定（RTS设定）。此外，除了新的任务、副本、怪物、装备和专业配方，玩家还会拥有一个新的可学习的商业技能——铭刻（据说允许玩家永久性地强化法术和技能）。但暴雪没有确认是否会如《燃烧的远征》一样，为游戏加入血精灵、德莱尼人这样新的普通职业。



▲ 诺森德，一片冰天雪地，据说纳克萨玛斯也要搬到这里

玩家们上一次拜访诺森德是在《魔兽争霸III——冰封王座》时，按照游戏的背景故事，阿尔萨斯与耐祖奥的精神合而为一，成为巫妖王。现在，他就在寒冰王冠深处，指挥着天灾不死军团。显然在资料片中，联盟和部落的英雄将在诺森德的寒风中与天灾军团搏斗，并最终面对巫妖王。而这样的设计也给玩家带来了新的悬念：在《魔兽争霸》的故事已经接近讲完时，下一个“魔兽”背景的游戏会是一部新的资料片，还是《魔兽争霸IV》呢？P

编者注：请关注下期《大众软件》，我们将对《魔兽世界——巫妖王之怒》作深入报道。

焦点 要案告破、成功上市 完美时空双喜临门

特约通讯员老曲报道 7月25日，北京海淀警方召开新闻发布会，宣布破获了一起以DDoS手段实施的黑客攻击案。这也是目前见诸报端的警方首次成功破获该类案件。第14期



▲ 完美时空高管敲响纳市开市钟

▼ 攻击一度让《诛仙》损失惨重

《大众软件》曾对网络公司遭受攻击的事件进行了报道，而从今年4月开始，一股黑客攻击狂潮席卷了联众、完美时空等国内多家公司，造成的经济损失据称达上千万元。黑客采用DDoS攻击手段，在短时间内发送大量数据造成网络拥堵。而对这些网络游戏公司而言，不仅要承受经济上的损失，因为服务器宕机、回档也遭遇了来自玩家的巨大压力，不明真相的玩家甚至质疑这些公司是否有能力继续运营网络游戏。

在受害公司报案后，北京警方成立了专案组调查此案，并派出警力前往上海调查取证。最终确认实施攻击的是某网络公司的经理罗某及产品销售人员李某等人，并将以上嫌疑人抓捕归案。据嫌疑人交代，他们发起攻击的动机很简单，就是为了推销该公司生产的企业用抗DDoS防火墙。

一天后，美国东部时间7月26日，完美时空宣布在纳斯达克挂牌交易，开盘价17.5美元，融资约1.88亿美元。在截至3月31日的财季，完美时空的净利润为518万美元，营收为1129万美元。尽管稍后闹出了和天畅科技关于“赤壁”商标的口水战，但能成功上市无疑是完美时空的一大胜利。P



▲ 由于闹出一个商标“乌龙案”，完美时空也提前公布了网络游戏《赤壁》的相关资料，并宣布要在年内推出。两个“赤壁”的差别，在于一个名称中有“Online”字样，另一个没有

崩于7月4日

——《劲舞团》背后的中韩游戏企业纷争

■本刊记者 冰河

相对于广州的平易和北京的雍容，上海是个更具现代气息的地方。很多人认为上海的优越之处，在于它对“利”字的不加掩饰和严格尊重。虽然都是要讲“利”，但北京更多时候还需要人情来打点，广州则在办事效率方面不太出色，只有上海保证了在商业规则框架下的稳定顺畅。想来这是上海滩很早就向国外开放的独特历史积淀。看看外滩街道上鳞次栉比的异国风情建筑，就能明白为什么这里能成为中国的经济中心。而对于已经走入资本时代，没有上千万投资玩不转的中国网游行业，在上海聚集了全国最多的网游企业也是理所当然的事。背靠梧桐树，就算抓不到凤凰，捡几根凤凰毛还是比较容易的。不过，这个年代，利字之下口水自然也特别多。虽然说和气生财，但有些麻烦是怎么也躲不开的。

盛大纠纷的昨日重现

2007年7月4日，大洋那边的美国人正忙着庆祝独立日，而大洋这边的中国，也有两家企业划清了关系。研发知名音乐网游《劲舞团》的韩国开发商T3 Entertainment和运营商Yedang Entertainment宣布与《劲舞团》的中国运营代理商上海久游网彻底谈崩，双方就《劲舞团》游戏的商标所有权和运营代理权将对簿公堂，至此，已经合作了两年多的中韩双方企业彻底翻脸。因此，久游网原本于7月12日在日本上市的计划，也不得不在7月10日宣布搁浅。此情此景不禁让人想起了几年前的那个春节，韩国公司ActozSoft、Wamede与上海盛大围绕着《传奇》的那场著名风波。同样是在一个重要的时刻来临之际，同样是两家韩国公司和一家中国公司，同样是关于一款网络游戏，同样发生在上海这个繁华之地。笑里藏刀、口蜜腹剑，合作与背叛、财富与阴谋，同样的故事一再上演。上海滩，真是一个冒险家的乐园。

久游网和T3的纠纷根源何在，至今还是个难解的谜。从事态的发展来看，似乎要从《劲舞团》的续作《劲舞团Ⅱ》说起。虽然久游在引进了《劲乐团》《劲舞团》，并自行研发了《超级乐者》《超级舞者》之后，一举成为中国音乐时尚网游的最大运营商，财源滚滚。但面对韩国新推出的《劲舞团》续作，同样没有放手的意思。只是在经历了一系列不为外人所知的复杂谈判之后，5月21日宣布最终获得Audition 2（中文名为《劲舞团Ⅱ》）中国大陆地区运营代理权的企业，是久游网的同城竞争对手，依靠《魔兽世界》雄霸一方的第九城市。需要指出的是，此时久游网在日本大阪交易所上市的计划正在紧锣密鼓进行中。就在九城夺标的第二天，久游网发布声明，称拥有“劲舞团”的商标权，其后续游戏将不可使用与此相关的中文名字。如果说此前双方有什么矛盾还是藏在暗处，从这一天起就开始大白于天下了。

5月31日，T3发布声明称所有有关“Audition”“劲舞团”游戏的权利包括著作权及商标权都属于开发公司T3，久游网的声明毫无道理。双方到此沉默了一段时间，估计是在暗地谈判。但韩方7



一切似乎都起于《劲舞团》，这款游戏的同时在线人数已经突破78万人

久游网本来期待一个风光的7月，ChinaJoy期间，展馆周围的马路上遍是久游网的大幅广告

月4日“收回运营权”的声明逼着久游网不得不就此“独立”。久游网对韩方翻脸的举动反应强烈，认为只有韩国运营商Yedang有资格与久游网谈判，因为这款游戏当初就是久游网与Yedang签约引进的。可惜“胳膊肘向里拐”这个道理放之四海而皆准，7月10日，Yedang也宣布与久游翻脸，除了就《劲舞团》的问题发布声明外，还向久游网发出书面通告，称久游网开发的《超级舞者》与《劲舞团》非常相近，要求其在收到书面通知的3个月内，立即停止在中国大陆、香港、澳门及其他授权领域一切与《超级舞者》服务有关的行为；要求即刻付清拖欠Yedang的版税并停止一切与《劲舞团》运营相关的活动。另外，还要求久游网给Yedang提供一份完整的游戏用户数据库副本。同一天，韩国T3公司在新加坡对久游网提出国际商业仲裁诉讼申请。

一朝祸起，只因上市？

中韩双方此次纠纷的核心表面上在于一款游戏的运营权归属，但如果撇开表面文章，可以看到所谓商标归属、仿冒游戏、拖欠收益分成，都是浅层次上的表现。此次纠纷爆发的时机耐人寻味，正好在久游网即将登陆日本证券市场，成功融资的前夜。如果此举成功，获得足够资金支持，已有《超级乐者》《超级舞者》及多款音乐、竞技类休闲网游开发、运营经验的久游网将成为继盛大、九城之后上海滩第3个凭借游戏概念成功上市的中国网游企业，其实力的增强不言而喻。当年盛大也是在跨过了诉讼的门槛后，一举成为中国网游行业举足轻重的企业的，甚至在一年后成功反购对手ActozSoft，彻底掌握了与韩方谈判上的主动权。已经吃过一次亏的韩国人，会看着第二个盛大出现么？久游网在事件中公布的种种证据清楚地表明，韩国企业在关键时刻的确有“趁火打劫”的心态。其中最明显的是，韩方以“研制防沉迷系统”为理由，向久游网索取600万美元的费用，而久游网为了息事宁人已经支付了400万，只是韩方要求久游网停止运营自行研发的音乐网游，使谈判彻底破裂，剩余的200万也未能兑现。所以从一开始，双方的矛盾焦点就已从一款游戏的商标归属权，上升到中国音乐时尚类网游的未来领导地位，乃至中韩企业对该类型网游未来优势地位的争夺。



久游网在Chinajoy期间持续发布新游戏，但对《劲舞团》也真的难说放弃

九城展台上的“游戏魔方”，《劲舞团》的字样已赫然在目



玩家在有“劲舞团”图案的地板上做游戏



尽管九城看起来并不着急，但终于也要推出《卓越之剑》了

在此事件中，不得不提到的一个角色是第九城市。尽管凭借《魔兽世界》成功登陆纳斯达克，还成为上海滩能与盛大分庭抗礼的重量级企业，但九城显然并不满意《魔兽世界》贡献超过90%总收益的盈利结构，《卓越之剑》《激战》《暗黑之门——伦敦》等多款有潜力的国外产品都被九城收罗旗下，但这些作品大多已基本确定运营权超过两年，却至今都处于测试阶段，少有投入正式商业运营的作品。甚至《魔兽世界》的资料片《燃烧的远征》在国外已运营大半年后，也因为种种原因未能与心急火燎的中国玩家见面。九城的所作所为仍旧像当初人们猜测的一样，表明到手的大作能否成功运营固然重要，但不让这些可能对九城产生竞争威胁的作品落到竞争对手手中才是根本。据此，九城对《劲舞团Ⅱ》的突然出手也就有了理由。可以看到的是，尽管公布出来的细节表明韩方趁火打劫、无理取闹的成分居多，但九城依旧埋头继续执行自己的战略，甚至在7月30日韩方单方面宣布与久游解约《劲舞团》后，迅速于次日宣布以支付800万美元的许可费用及相当于游戏收入30%版税的代价，获得《劲舞团》的授权，将于2008年8月久游网原合同到期后生效，并声称“到目前为止，没有任何一家企业拥有‘劲舞团’中文商标注册权”。如果说此前横刀夺得《劲舞团Ⅱ》还算是正常商业竞争，九城对《劲舞团》的所作所为在外界看来就有些超越正常游戏规则。此举也让久游网陷入了对中国同行的愤怒中，再次声明自己对《劲舞团》所享有的权利。依照目前的态势，久游网与九城对此展开诉讼也不是不可预期的。

就在所有人都等着看中韩双方如何动作时，8月1日，久游网宣布将于近期发布“新一代音乐网游”《街舞团》，该游戏由已离开T3的《劲舞团》原创人马开发，显示出一派与T3不死不休的劲头。这场纠纷会不会像从前的盛大、ActozSoft之争那样悄悄收场，会不会出现类似《传奇世界》《传奇》与《传奇3》并存的“华丽”情景，久游网能否像盛大那样安然度过风波并成功上市，现在还看不到结果。但有盛大的前车之鉴，我们相信不会出现两败俱伤的结果，毕竟这是商场，别人挣钱与否不要紧，要紧的是不能牺牲自己。久游网已经摆出了不怕鱼死网破的架势，并且留好了充足的后路，而如九城一般的精明者，自然也不会白白给韩方做冤大头。那么韩国公司有多少底牌可以打，就是事情的关键了。相信这张底牌，我们很快就能看到。

只是在这场纠纷中，他们把中国玩家放到什么位置去了呢？



九城不仅签下了《劲舞团Ⅱ》，还声称拥有《劲舞团3》的优先选择权

战争的背后

——写在《中世纪2——全面战争之王国》之前

■江苏 十大恶劣天气



历史战略游戏的失衡

战争的背后是什么？要清楚解答这个问题，一篇数十万字的学术论文在通贯古今、引经据典地论述后，恐怕依然无法全面展现最终的答案。在玩《中世纪2——全面战争》（以下简称M2TW）的这几个月内，笔者为这款游戏所营造出的宏大战争场面所折服。然而，在进入游戏中后期后，和大多数玩家一样，我感到了一种茫然，一种“为战争而战争”所带来的麻木。作为政治、利益斗争的极端形式，战争的背后，难道就是铁骑滚滚下的破坏和杀戮吗？问题的答案显然是否定的，“利益”二字，永远都是支撑战争这个恶魔肆虐的唯一因素。而如何在虚拟世界中再现各国家之间的利益关系，将是决定一款历史战略模拟游戏是否具备可玩性的基础条件。从M2TW的内政设计来看，新加入的宗教、商业、联姻等系统，以及强化后的外交功能，均是试图再现中世纪欧洲大陆上各种势力错综复杂的利益关系。在游戏初期，这些系统均大大增加了游戏的策略性。但随着游戏的进行，尤其是当玩家的军事、财政实力大为改善之后，任何内政设计都成为了摆设，游戏方式陷入了程序化的桎梏之中。战术和战略之间的失衡，永远是困扰历史策略游戏的一对难题。在《中世纪2——全面战争之王国》（以下简称M2K）8月发售之时，作为系列的铁杆玩家，笔者想谈谈对新作，乃至整个系列内政设计的设想和展望。



城市和地区的关系

M2TW尽管将据点分为了城市、城堡两个概念，但其内涵仅仅只是《罗马》中商业城市和军事城市的翻版。随着时间的流逝，即便是撒哈拉沙漠中的城市，一样可以发展成为人口云集的巨型都市。沿海城市由于拥有海上贸易的原因，在收入上要高出内陆城市不少。无疑，驱动战争车轮的是利益，但利益绝不是地图上用来代表金钱储量的城市图标。进入M2TW中期以后，“先打这个城市，后打那个城市”已经很少成为左右玩家策略思考的因素，这是因为，此时各种发展规模的城市对于玩家而言不过是一堆数值不等的钱币而已。



连成一片的海港，是游戏中的印钞机

由于航线、岛屿众多，希腊周边区域是M2TW中首屈一指的财富源泉，但由于国家众多，打下来后还要面临能否守得住

造成“全战”系列城市缺乏“个性”的根本原因，在于这个系列始终把城市和地区的概念混为一谈：一个城市就代表了整个地区（Region）的全部职能，城市的发展和财力是忽略所管辖区

域各种自然、人文因素的，这就使得游戏中管辖1/3北非面积的阿尔及尔，其实力未必比占据不列颠岛一角的爱丁堡高出多少。对此，新作M2K在战役模式中将会采取地图细化的方式，具体表现在：原先战略地图中的一个区域中不再只有一个城市，而是会增加很多的中小城市，战略区域的各种功能不再等同于一个城市，对于一个战略地区的争夺也可能呈现出拉锯战的景象。但这毕竟是在局部地图板块进行的战役任务，对于后续作品的宏观战略模式而言，城市和地区的关系处理，还需要制作组进行更深刻的思考。

仅就内政而言，城市的发展速度必须和所在区域的各种环境因素挂钩，而M2TW将城市的绝大部分功能独立于区域之外，使得其战略地图在设计上是非常不平衡的。《全面战争》系列的贸易系统一直非常强调海上贸易的重要性，虽然符合现实，但由于忽略了港口城市周围的自然环境所汇聚的“人气”，而仅仅注重航线的数量对收入的影响，导致海港城市的收入非常不平衡。如北非摩尔人的重要港口玛拉喀什由于游戏设计的航线较少，每回合的贸易收入还不到同不列颠数个港口有航线连接的安特卫普的1/10。这种设计，使得12世纪前大部分区域都属于不毛之地的不列颠岛成为游戏中首屈一指的“印钞机”，因为统一后的不列颠经过改造可以拥有4个高等级的港口，英法海峡和斯卡格拉克海峡之间丰富的航线很快就会使贫困的不列颠岛富得流油。而在历史上无论是人口密度还是土地面积都大大超过不列颠岛的伊比利亚半岛，在统一后却依然穷得要命——西班牙还是两个省，葡萄牙只有个里斯本，什么埃武拉、科英布拉、阿尔加维这些名城都没有。15世纪时，葡萄牙的海上贸易已经彻底压倒了意大利人的传统贸易，但在游戏中，由于忽略地理位置，整个葡萄牙、西班牙的海上贸易量也无法和狭长的亚平宁半岛相比。从面积上看，伊比利亚半岛大过英伦三岛许多，但由于高级城市的数量不占优势，使得这两个区域的战略价值完全颠倒。打下像君士坦丁堡、米兰这样的战略要冲，不但不能获得任何附加利益，相反等于捅了“马蜂窝”，与其花费巨额资金去进行维护，为防止周边敌人来袭而驻扎精锐常备军，还不如拆掉之后送人，因为城市的战略价值被等同化为金钱。



没有引入各个城市产业、功能之间的差异，这是M2TW城市缺乏个性的关键原因



大多数的历史事件对于玩家而言仅仅只是一张插图而已

资源的利益驱动力

RTS游戏的战术，很大程度上就是围绕控制地图上的资源点展开的。一个庞大的帝国需要各种资源来维持其运作，因此和别国之间的战争，其实质就是争夺资源，而资源正是“利益”最直观的体现。在M2TW中，仅仅只有“钱币”这一种实质性的资源，玩家中后期的所谓战略意图也仅仅只是满世界的杀人放火而已，区域之间的不同战略价值根本无从体现。

除了一大堆钱以外，君士坦丁堡的战略地位在M2TW中根本无从体现

由于没有人口密度概念，教士甚至可以去给沙漠里面的仙人球带去上帝的福音



对于这个问题，M2TW中有一个没有充分挖掘的设计，这就是分布整个欧亚大陆上无数资源点。资源点用于供给商人以“踩点”方式获得商业收入，而事实证明，商人这个新增的战略单位绝对算是首屈一指的“废柴”设计。前面提到的强化地区自然因素对城市发展的设计，并不足以让游戏的战略面发生翻天覆地的变化，这样的结果只能将战略地图简单地贫富二元化。而将人口密度和资源点两个概念整合后，才能真正将单调的地图变成玩家策略思维的源泉。

M2TW中出现了无数的资源类型，无论是城市中修建的矿业建筑、农业建筑还是商人，都只能将其转化为数量不等的钱币，资源本身应有的作用并不能得到发挥。虽然资源种类众多，但可以划分为3类：生活物资，如布匹、粮食；奢侈品：如象牙、黄金、香料、葡萄酒；军事物资：如铁矿、马匹。3种物资对应平民阶层、贵族阶层和军队阶层。我的想法就是让这些资源真正影响到内政的运作方式，而不是将其简单“货币化”。比如在生活物资充足的情况下，领土内人口增长速度快，民众满意度高，伴随着的是充足的税收和高回报的商业投资，反之则容易引发民变，而不是M2TW中城市规模越大，所需的维护投资越高，稍有不慎就会导致叛乱这样的蹩脚设计；满足了贵族的需求，则更容易在战场中得到他们的协助（如获得更多的高级骑士单位）。军事物资设定的加入，会让游戏所着重表现的战场对决产生更多有趣的变化：马匹供应量不足，则无法生产骑兵单位，就像我国唐宋两朝失去了西北的产马地后，军队转变为以步兵为主，当游戏中操作法国的玩家失去了勃艮第这样优良的产马

地后，就无法训练“枪骑”这样嚣张的终极骑兵单位，宪兵骑士等华丽兵种此时只能转变为下马重步兵单位。铁矿资源不足，则只能训练轻步兵。为了突出各国的战术体系，M2TW采取了限制兵种的方式，如为了突出英格兰下马骑士+长弓的战术配合，并没有为其设计超级重骑兵。在突出资源的作用之后，英格兰玩家渡海后只要控制了诺曼底和法国南部区域，就可以大大限制法国的骑兵优势，同时拥有本不属于自己的高级骑兵。特定区域应该具备的科技（如“神罗”的板甲、意大利“三小强”的商业科技）在区域被控制后就被占领国所有，而失去了一个区域也就失去了它全部的产业功能。和上述的各种科技、军事等资源一样，“钱币”作为一种资源，仅仅只能支付维持、设施费用，钱可以兑换部分资源，但光有钱并不足以支撑庞大战争机器的运转。为了诱人的利益，就可以上演像条顿战争、英法战争、圣地争夺这样对一个区域长达百年的残酷拉锯战。

新作M2K中为了强化上述的这种“战略要点争夺战”，所引入的概念是一种新的据点——永久要塞，永久要塞相当于加强版的城堡，可以以极低的价格训练各种城堡兵种，并且无需维持费用，还拥有护城河、吊桥，易守难攻。因为“全战”系列的军队维持费用一直是每回合财政支出的一个“大头”，因此这样一个免费囤积大批军队的据点，无疑是各方势力争相抢夺的焦点。但这也可能导致战争极端化，甚至是一边倒的局面，具体效能还要等游戏发售后才能评判。

商业、文化层面

不用说大家也知道，由于实际使用价值不高，商人这一战略单位在M2TW仅仅只能作为探路工具。由于M2TW中的“商人无用论”，很多玩家在网络讨论版中提出了这样的设计：让商人具备破坏敌国商业设施的能力。我认为，商人的本质是逐利的，他们寻求的是财富，而不是破坏。这里，我也提一个不成熟的设计：让商人具有投资的主动技能，在获得别国的允许后，可以在异域城市中投资建造露天市场、商人码头这样的升级设施，别国因此会省去该项基础设施建造费用，获得等量的商业收入，而商人也从中分享一部分收入（商人的等级越高，获得利润的份额越大）。这样，玩家就可以在不出兵攻占别国城市、不增加额外城市维护支出的前提下，和别国分享商业收入，开辟新的商业通道。同时，由于商人的投资行为，两个国家的利益被紧紧捆绑在一起，投资国悍然向被投资国发动战争，则会面临资产被冻结、商人被驱逐的后果。反过来，发动战争的受投资国则会由于商人撤资而失去全部的高级商业设施，导致每回合收入的大幅度下降。战略游戏中必须有限制大肆扩张的“无脑”式打法的机制，“全战”系列中以淡化内政、密集节奏攻防著称的《亚历山大》恰恰是最不受玩家所接受的。限制战争狂人，M2TW采取的措施是以教皇调停的方式，而真正能遏制这种打法的，是将各国错综复杂的利益关系整合到一起，供玩家下一步策略参考，商业就是其中非常重要的一个环节。



在野战状态下几乎不可能击败的蒙古、帖木儿大军，是游戏中后带给陷入麻木状态的玩家的唯一挑战

M2K中细化战略地图的方式，并不能给游戏区域功能的单一化提供有效的解决方案

除了商人的投资以外，商业更应该上升到战略层面的高度。玩家可以针对贸易品进行调整，尤其是对各种战略物资的储备。如11世纪时英格兰就曾经颁布过禁止红杉木出口的法令，因为红杉木是制造长弓的主要材料。法国产的高品质紫杉木是英格兰极其渴望的木材极品，他们因此规定法国出口葡萄酒等奢侈品到英格兰，必须搭配一定的紫杉木，否则不予进口。反过来看，掌握别国军力命根资源的国家可以针对其急需的战略物资实施禁运，战时情况下就会大大遏制对手的发展。比如在法国禁止出口紫杉木以后，储备用完后的英格兰玩家就无法训练超级远程兵种——侍从长弓手。无论路上交通还是海运，都可以根据战略的变化而调整，财力雄厚的玩家可以对别国实施贸易禁运，对贸易品征收高额关税（同时自己也会失去对这个国家的全部贸易收入），用雄厚的经济优势慢慢拖垮对方，毕竟贸易战不是人人都打得起的。经过这样的设计，贸易系统完全可以上升到战略的高度，用控制、切断别国经济的方法，达到不战而屈人之兵的战略目的。两个国家陆上打得不可开交，海上生意却照做不误的荒诞景象也就不可能发生了。对于回合制战略游戏的玩家而言，“不战而屈人之兵”远比面对面的厮杀要有趣许多，而目前的“全战”系列还没有赋予内政系统这种机制。

M2TW文化层面暴露出的最大问题，就是无视“民族”这一概念的重要性，攻占一个国家后，它的文化并没有因此而毁灭，招募该国的兵种，这应该是最基本奖励（当然可以做一些限制，如在占领国招募到的兵种在士气、人数上存在缺陷）。在M2K中的圣地战役中将有一套可以融合基督教和伊斯兰教的全新宗教系统，以让玩家重现鲍尔温四世时代耶路撒冷王朝的多元化文化，此外，条顿战争中对异端民族征服过程中宗教的作用，和新势力立陶宛的自定义宗教系统，可能会成为这个系列的新看点。

结语——不仅仅和“种田派”有关

尽管“全战”系列给人印象最深的是气势恢弘的战争场面，但作为一款回合制策略游戏，其战略元素才是支撑这个系列滚滚向前的核心。一场战争，仅仅是一个王国战略部署的一步棋而已，决定一个王国的辉煌与灭亡的绝不是一场战斗的失败，而是战略的成功与否。内政系统所赋予《全面战争》系列的战略内涵，也绝不是仅仅和种田派玩家有关的事情。P

足球经理的最后晚餐？——从FM Live说起

YOU'VE MADE HISTORY NOW WHAT?

FOOTBALL MANAGER LIVE

■ 安徽 许承鸿

（注：本文仅代表作者个人观点）

经营策略类游戏一向是PC Game单机游戏大军中的马拉松级运动员。以CM、FM为代表的专业足球经理游戏向来被玩家看作是“免费无网络网游”，意指此类游戏的“沉溺度”完全可以和升级练功的网络游戏相媲美。但足球经理类游戏自04年中期CM5和FM2005纷争引起了圈内巨大讨论后，便趋于沉默的境地。北京娱乐通代理的CM2006在网络上未获得大的反响，官方版本翻译质量粗糙，售后服务平庸，EIDOS在欧洲市场强力反扑的产品在中国内地成了走马观花的路人，CM的影响力终于被打回原型。近几年被玩家追捧的FM系列也变成了网游升级般的产品，Update下数据库，加上几个诸如“卫星俱乐部”的噱头，逐渐趋于平庸。发行方等着欧洲铁杆玩家掏腰包的商业模式就和地主每年收地租一样程式化，大名鼎鼎的制作组SI（体育互动公司）也承认当年玩CM的氛围大势已去。现在的产品只能说是黔驴技穷，这对于软件产业的心理打击是致命的，于是SI之父Collyer兄弟关于FM Live的设想也就出炉了。显然，目前诸如CM Online、Managerzone这样的足球经理类在线游戏给了SI信心，网页Flash般级别的产品都能运营并盈利，让SI确实坐不住了。单机向网游的转型的产品也不在少数，不过SI承诺不停止单机系列的开发还算是个明智的决定。

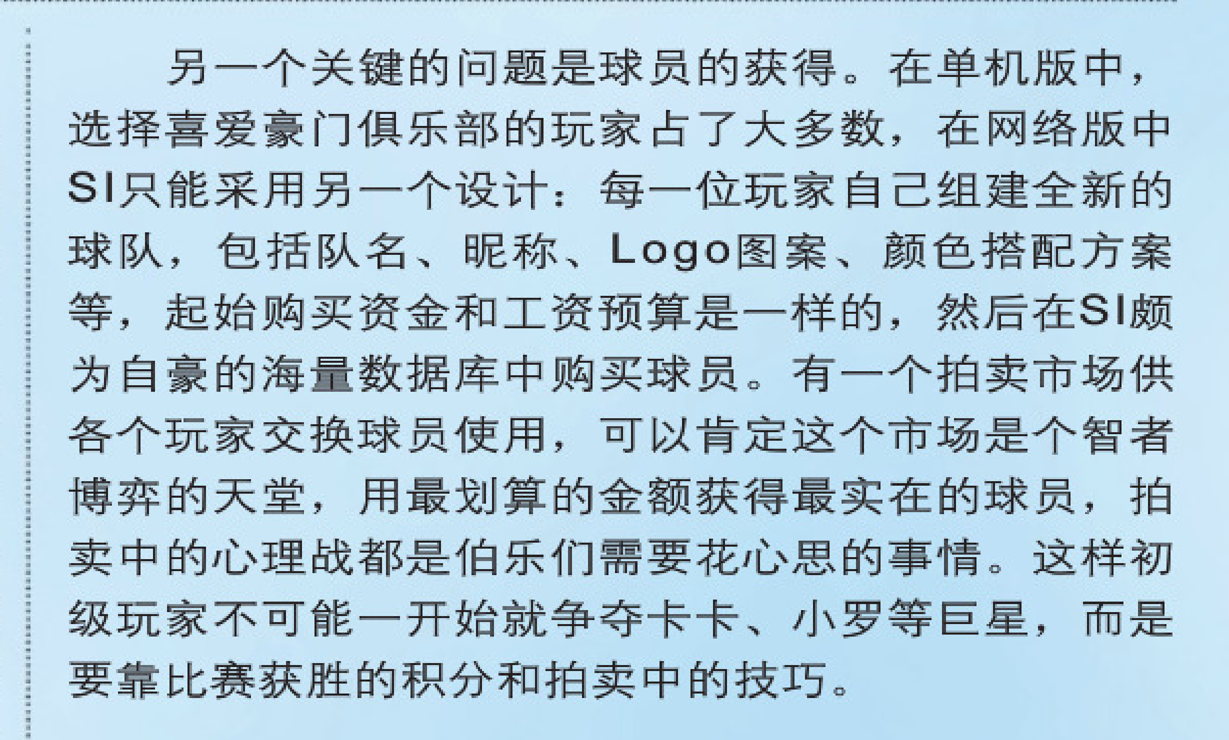
SI官方表示FM Live的侧重点是Interactive和Communication（互动和交流），所以在Alpha（内测）版本中甚至没有球员训练的设计。Oliver Collyer在专访时夸下海口，说他们将要制作一个足球经理MMO如何操作的范本，将注重3个核心理念“Fun、Challenging and Sociable”（快乐、挑战和社会性）。参与者可以完全掌控俱乐部的一切，从财政到球场的大小，从队员到队徽的颜色，而这些都是FM单机系列所不具备的，也是很多年来大家呼吁的要在单机中加入的游戏特色。首先，我们必须对单机FM和FM Live（网络版）的区别加以说明。事实上单机版FM一直就具备联机功能，但是与FM Live却是完全不同意义上的两种模式。如果SI要将足球经理类游戏做成网络版，我们应该讨论一下其核心的技术问题。



比赛的时候可以和对手叫嚣

熟悉的FM阵形界面

纯单机FM注重的是带入感。但值得思考的是，低级别白手起家的成就感或者对豪门俱乐部操控的满足感完全是按照游戏制作人员思路进行的，顺之则昌，逆之则亡。虽然SI的足球理念非常讲究Depth&Realism（深度和真实性），但是毕竟软件使用者想达到自己的目的最终还是得揣摩程序编写者的意思，玩家的自由度和探索的所谓“技战术”其实都是最大意义上揣测或破译游戏指令的意图。由此看来，玩家的弱势是毫无疑问的。单机的联机模式则稍好一些，但是从世界意义上说，服务器端的球队只有几个玩家的联机其实改变不了应付程序编写者的潜规则，玩家不可能不和AI设计的球队买卖球员，不能改变某国经济实力（FM里确实有这一设定，国家经济实力将影响到此国的足球水平和球员工资下限，比如印尼的球员工资普遍便宜）和联赛影响力。但是这一切将在FM Live里得到改变，没有AI控制的球队，只有沿袭下来的最庞大精准的球员数据库，相对最完美的2D比赛引擎和最准确的足球规则：转会、训练等。看起来，FM Live将提供足球爱好者有史以来最公正最圆满的竞争平台和前所未有的自由度。



不过，现在很多FM单机拥趸对FM Live还怀有排斥情绪，让我们来解析下此类游戏最关键的问题，也就是“时间”。单机类游戏最大的优势在于玩家完全自主控制游戏进度，而网络游戏在这方面则不同。笔者曾和有意开发此类游戏的业内人士交换意见，他认为作为网游赛制就要按实时时间，比如定下来某天下午4点比赛，玩家就得准时坐在电脑前面指挥。显然这样的玩法是玩家很难接受的，最关键的问题是游戏追求的自由度被摧毁了，本来是想在电脑前放松一下的，却变成了应付考试一般的模式，显然这是“非人道”的。SI在这个问题上的处理显然是处心积虑，它采用了武侠MMO的PK模式，即上线后和在线的玩家发出PK邀请然后两队厮杀，比赛引擎时间由服务器固定，赛前4分钟时间布阵，开始后有总计1分钟的中途调整时间。笔者认为这样的设计是一个合理的尝试，很明显不是鼓励在线时间越长越好，玩家排名也是按胜率和对手名次有关，一周只打一场比赛但获胜的玩家排名不会比泡在网上的常败将军来得差。从足球经理类游戏的精髓来说，鼓励的是玩家智慧的发挥，而不是泡在上面升级。但从网游的角度来讲，这样的模式能取得多大的成功还有待尝试。

SI承诺不停止单机系列的开发还算是个明智的决定



另一个关键的问题是球员的获得。在单机版中，选择喜爱豪门俱乐部的玩家占了大多数，在网络版中SI只能采用另一个设计：每一位玩家自己组建全新的球队，包括队名、昵称、Logo图案、颜色搭配方案等，起始购买资金和工资预算是一样的，然后在SI颇为自豪的海量数据库中购买球员。有一个拍卖市场供各个玩家交换球员使用，可以肯定这个市场是个智者博弈的天堂，用最划算的金额获得最实在的球员，拍卖中的心理战都是伯乐们需要花心思的事情。这样初级玩家不可能一开始就争夺卡卡、小罗等巨星，而是要靠比赛获胜的积分和拍卖中的技巧。

接下来一个需要考虑的问题是是否存在联赛或杯赛这种足球领域中很寻常的规则赛制。答案是肯定的，捉对厮杀固然是一种自由度很高的比赛模式，但非确定性和无等级制度会造成游戏的硬伤。而自己创建、自主命名、队伍自由选择的联赛和杯赛则是一个有益的赛制补充。可以是面向服务器内所有玩家的世界级别联赛，也可以是和一两个好友的杯赛。SI吹嘘的7×24×365天开放的单个能支持千人对战的服务器是个有力保障。等级制度的存在对网游玩家来说是一大利好消息，没有级别、不需要练级的网游在大陆很可能无市场，哪怕是一款足球经理类游戏，球队若没有集中联赛的排名，光靠捉对厮杀的积分排座次显然是没有说服力的。



可以自由添加图案的球队界面

FM Live想像以前单机版CM那样为足球经理类游戏跨入网游领域制定标杆，从技术问题的分析看来，不是全无可能。欧洲Sky Sports、EDIOS、TA公司在这方面都在努力，但目前没有哪一家获得压倒性的胜利。每当欧洲杯或者世界杯来临，某门户网站都会推出的简易版足球经理游戏的火爆都证明了这个市场的潜力，但足球经理类游戏也有其特色，独特的类型和需要耗费大量游戏时间都注定了这个市场内不会同时出现多个胜利者。当其从单机向网游跨越之时，玩家的期待与观望心理并存，但愿玩家能够得到一个满意的惊喜。P

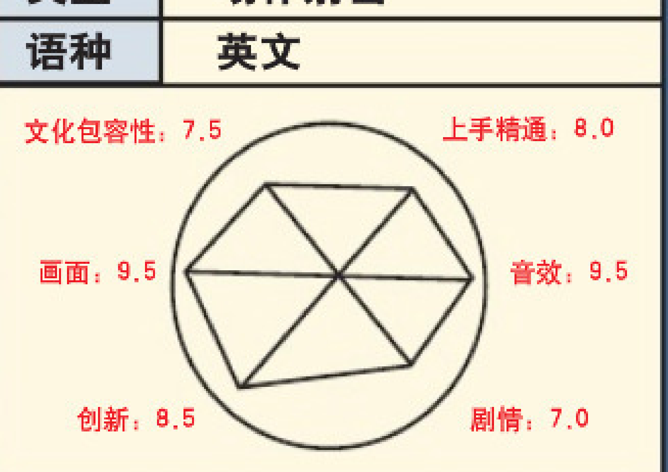
失落的星球

Lost Planet: Extreme Condition 极限状态

■贵州 yago（本刊特约作者）

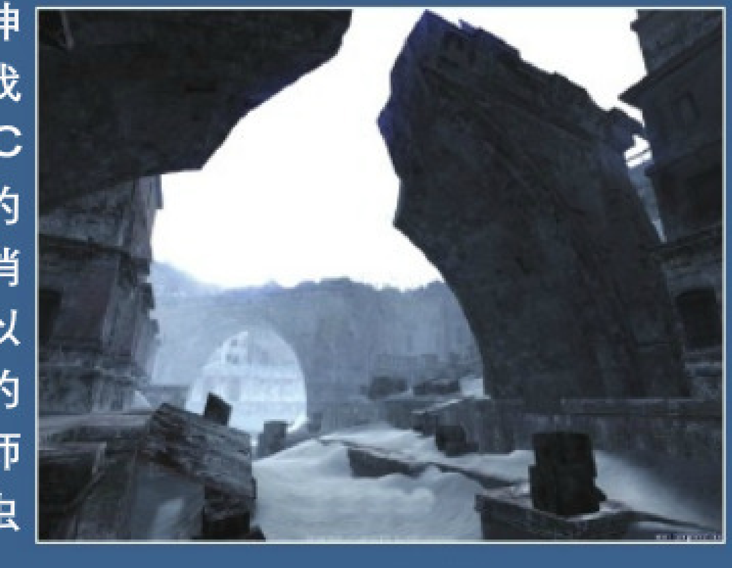
精品 总评 **8.6**

制作	Capcom
发行	Capcom
类型	动作射击
语种	英文



背景故事 人类与Akrid的全面战争

未来世界人类移民E.D.N.三号行星，然而在当地Akrid虫族生物的突袭下，殖民地遭受重创，人类被迫暂时放弃殖民城市，被遗留在地表的部分居民演变为自生自灭的雪地海盗。而当人类投入Vital Suits机甲部队后，则迅速扭转了战局。战斗中人们从被击毙的甲虫尸体上发现了一种珍贵的热能源体，出于对生存与能源的双重需求，人类与Akrid的全面战争由此打响。游戏主人公Wayne是一位军人世家的新兵，他的角色造型完全以韩国当红影星李秉宪为3D模本。作为重返殖民的先头部队的一员，Wayne与父亲Gale一同回到殖民地废墟，却突遭Akrid巨虫绿眼袭击。激战中Wayne驾驶机甲败逃至冰雪荒原中长眠，后被神秘科学家Yuri等人救起落草为盗。在与虫族的战斗中，Wayne通过调查发现利欲熏心的NEVEC公司企图使用毁灭性手段改造E.D.N.三号行星的生态环境，瞬间升温引发的积雪融化不仅会消灭Akrid虫子，雪地海盗们同样也在劫难逃。以Isenberg博士为首的NEVEC公司为达到目的不惜消灭一切挡路势力，甚至Gale的被害也与这帮坏蛋有直接关系。在善解人意的女科学家Luka、NEVEC个性女机师Basil、双面间谍Joe等正义人士的帮助下，Wayne最终不但击败了凶残的Akrid虫子，同时也将NEVEC的阴谋彻底粉碎。



00 教学篇 Tutorial



开启数据塔是闯关的重要步骤

开始操纵Wayne跟着父亲Gale跑步前进，学习使用飞爪登上平台，靠近后瞄准平台边缘，当准星变绿色时按下C键不放即可发射飞爪将自己拉上去。在井口处直接下去会自动释放飞爪钩住平台边缘，按W键收线将自己拉上去，S键是放线将自己降下来。下面走道里会出现一只卷壳虫（Dongo），瞄准射击它发黄光的尾部，击倒后拾取热能块。进入大厅可看到很多悬浮在天空中的飞鱼骨（Trilid），迅速跑到地面上的数据塔旁，靠近出现提示图标后快速连点E键可激活它开启周围地图并提升主角的热能值上限。紧接着一只无比巨大的绿眼怪虫破门而入，动画过后立刻跟着绿衣战士们从侧面道路飞奔撤退，上楼后要用一次飞爪上高台，穿过走道开启第2座数据塔。此时可看到旁边有一台PTX-140型VS机甲，靠近按E键坐上去，跟随两台友军机甲迎战绿眼。但这场战斗无法取胜，最后Gale为保护Wayne被绿眼压在身下。

要点说明

热能系统是本作品的关键，值得多加注意

主人公右臂装备的协调器可直接吸收热能补充生命值，受伤时只要生命值槽没被打到零就不会阵亡，储备的热能量会迅速恢复全部生命值。所以生命值槽下方的热能储备值格外重要，战斗中摧毁甲虫、机甲、热能罐等都可获得热能掉落补充，掉落在地的热能如果长时间不靠近拾取就会自动消失。由于E.D.N.三号行星是个冰天雪地的低温世界，主角的热能储备会自动缓慢减少，热能储备值耗尽后生命值槽也会迅速降低，归零则主角死亡，因此战斗中主角经常要注意收集热能量，尤其Boss战之前最好多攒些。另外游戏每关中都有数枚隐藏在各角落的硬币形徽章，用枪射它们即可获取，每关所有徽章收齐后可凑成特定单词并获得成就奖励分数。

本作中步行状态下有翻滚侧移动作，只是按键组合太复杂，需先按下Ctrl键下蹲，然后按空格跳跃的同时再辅以左右方向键才能完成侧移翻滚动作。按鼠标右键可调整武器瞄准焦距，按鼠标中键可切换手上武器，不过主角任何时候最多只能携带两种武器。大部分机甲的特殊功能都可通过X键激活，对特定机甲按Z键能启动特殊攻击模式。脱离机甲后走到装备有机载武器的机甲侧面可手动卸除或更换武器，机甲生命值降低时无法通过热能量治疗恢复，遭受致命重创后会有报警声提示玩家快速连按E键弹跳逃生。在地上可拾取的装备中，黄色方框标明的是步兵用武器，蓝绿色方框标明的是机载武器，步行状态下也能使用机载武器射击，但稳定性和射速都会大幅下降。



01 冰雪世界 A World of Ice



机甲大战金鳌虫

侥幸逃生的Wayne在寒冷的雪地里昏迷，不知过了多久后他被Yuri、Luka和Rick等人所救，经热能治疗后得以康复。为报父仇Wayne与这个神秘团队合作对付Akrid甲虫，据Yuri介绍附近有一座Akrid甲虫的巢穴，复仇心切的Wayne当即决定出击。雪地中先登上前面那台VS机甲，沿河边往前走一段会看到右侧有不少三脚虫（Plant Akrid），用车载机炮消灭它们并摧毁岩壁上的复生巢，附近地面上有黄色方框标明的武器弹药图标，靠近后按E键可拾取。操纵机甲靠近大楼后雪地里突然冒出一只金鳌虫（Chryatis），避开它前臂攻击其黄色尾部。离开机甲进入大楼消灭里面的三脚虫，按F键打开手电，按G键可投掷手雷，瞄准油桶射击引发剧烈爆炸会让战斗更轻松，清场后开启数据塔，根据塔顶光束指向从另一端门口离开。前面有座库房，注意左侧雪堆里埋有武器，靠近后连点E键刨开积雪可获得火箭筒。进入仓库后又一只金鳌虫扑出，且战且退到外面收拾它，战斗结束后拾取仓库内的补给，射爆油桶炸开大门出去。外面的雪野里会遭遇几只卷壳虫，避其冲击锋芒瞄准尾部弱点狂扫搞定。南面山坡上有数据塔，靠近后用飞爪爬上去开启，继续向上攀爬，在山谷里与卷壳虫战斗时还要小心头上掉下的石块。进入巢穴后快速向右移动，地上有转管机炮和能量枪可拾，避开飞鱼骨沿着狭窄天桥冲过去，找到另一座数据塔迅速开启，沿着指示光束从旁边的天桥直接冲进关底Boss所在的巢房。

Boss战 这位Boss是一只大号的卷壳虫，但巢房角落里有GTF-11和PTX-140型机甲各一台，迅速跳上去以侧移避开Boss的滚动冲击，拾取地上的转管机炮可装备到机甲左侧，这样两侧都有转管机炮后，瞄准Boss尾部弱点攻击的效率会更高。当Boss冲到巢房顶上时要密切注意其运动轨迹，多利用侧移滑跑和跳跃躲闪，几轮扫射后轻松过关。

02 要塞突击 Stronghold Assault

本关目标是突击血色海盗的要塞夺回补给拖车，出发点前不远处就有一座数据塔，开启后进入小广场迎战多只卷壳虫，广场另一端也有座数据塔，穿过门廊后仍然有更多卷壳虫从地下冒出，靠近第3座数据塔时会先后遭到两只金鳌虫攻击，消灭它们后开启数据塔，用机枪摧毁左前方洞口的虫蛹后进入，出洞时注意看左侧有个大货柜，打破门后跳进去找到一台机甲。登上机甲横扫前面的两只金鳌虫，右转后可看到血色海盗步兵，他们携带的火箭筒对机甲威胁较大，利用射程优势点射清除。开启大楼废墟前的数据塔，根据指示光束用飞爪爬入楼内，消灭楼内敌兵后连续飞升来到顶部的铁路甬道，沿着甬道

一直向前冲杀，开启沿途数据塔，路上还能缴获一部GTF-13M机甲，这种机甲可以变身为雪地摩托。走到尽头后迎战一部敌方机甲，以车辆残骸作障碍物与其周旋，三发火箭弹就能把它揍趴下。跳上车厢进入隧道，这里敌人较多，可飞上中部的高架桥切换狙击步枪远程狙杀海盗步兵，到隧道尽头右转来到海盗要塞外的大院，继续用狙击步枪射杀掩体后的步兵。右前方台子上有敌机甲及导弹炮塔，开二倍焦距将敌机甲驾驶员爆头，快速上前清除附近步兵，绕到炮塔后发射火箭将其摧毁。登上机甲砍瓜切菜般横扫院内步兵，清场完毕后将院内3座紫红色数据塔降下并重新升起变为黄色，最后走到门前进入要塞。


转战城市废墟

Boss战 海盗要塞里的Boss是一部GTB-22机甲，但院子里还有大量步兵和两部机甲，战斗开始后马上向右侧狂奔，借房屋掩护来到废弃的空机甲旁，坐上后返回到小房子后拾取地上转管机炮加强火力。先以游击战术清场，扫光敌方步兵和机炮机甲。海盗军领头的那台GTB-22能蹦很高，它肩头的火箭筒威胁也很大，如果弹药打光可到院子另一端拾取地上的火箭筒，利用中间的铁塔作掩体，当GTB-22静止不动时迅速发射火箭攻击，如己方机甲即将爆炸要快速连点E键弹出座舱逃生，拾取地上火箭筒继续战斗，直到将那家伙揍瘫在地。


开始要迅速向右移动抢夺机甲

03 穿越雪原 Crossing the Plains


巨大的深渊之虫很难打死

昏厥后醒来的Wayne发现自己越来越离不开热能量，Yuri似乎也情愿提供宝贵的热能量供他恢复，在夺回的拖车里找到一台NEVEC组织的PDA，破解后的信息表明附近雪原中有强烈热能信号。开始时是在一处雪原上，附近有不少飞鱼骨和空弃的GTF-13M机甲，利用机甲的转管炮摧毁周围的复生巢。跳上屋顶开启数据塔，沿着光束方向穿过防护板缺口。此时脚下会突然冒出一只异常巨大的深渊之虫，它所过之处无不山崩地裂，机动性较差的机甲根本挡不住它的扑击，玩家要时刻注意避开它的直线吞噬冲锋，它的弱点是侧面的黄色圆圈，找机会用火箭筒或机枪攻击，附近地面上可以找到很多武器，天空中也有大量飞鱼骨提供能量补给。要杀死这只巨虫得花很长时间，如果击败它后主角直到通关都没死就能获得猎虫者荣誉称号，但如果弹药和能量不够建议三十六计走为上，激活沿途数据塔逃到大楼前，从大楼前折向东北，最后一座数据塔后有一座坍塌的仓库，靠近后自动进入迎战Boss前的过场动画。

Boss战 Boss是女机师Basil驾驶的NEVEC机甲，对方装备有火箭筒和激光，对付火箭筒要侧移滑动闪避，对激光则必须用跳跃躲开。开战后迅速上旁边的空机甲，左有火箭筒右有转管炮，因为弹药不多所以一定要仔细瞄准确保火箭筒攻击每发必中。NEVEC机甲动作很灵活，但并不是无懈可击，正常情况下打光火箭弹后对方血也快见底了，这时用转管炮劈头盖脸一通狂扫就能结束战斗。如果己方机甲受重创可立刻弹出逃生，仓库废墟里还有一台空机甲，或者直接拾取地上的步兵火箭筒也能收拾掉这个Boss。

Basil被击败后发射烟雾弹群逃遁，返回基地的Wayne发现Yuri居然与NEVEC秘密合作改造行星地表气候。

评说

尽管是家用机平台上的舶来品，但《失落的星球——极限状态》绝对不是一款漫天要价的三流作品（该游戏在Xbox360上首发曾获好评），宽屏画面、各有DX9与DX10两个运行版本、显卡必须支持Shader 3.0等高门槛要求换来的是极其震撼的场景视效：HDR光源散色、量子烟雾、平行移位贴图这些时髦3D特效即使在最新的PC游戏中也鲜有所见。抛开画面不说，痛快淋漓的火力射击和魄力十足的爆炸场面都能让最挑剔的动作玩家大呼满意，主角奔走跳跃飞檐走壁无不身手敏捷，机关枪、火箭筒、狙击步枪、能量兵器样样精通，更难能可贵的是游戏里还有大量日式机甲迷们梦寐以求的快节奏机甲战斗要素，即使是专门以机甲战争为主题的游戏中也很少见到像这样拥有多款外形功能各不相同的战斗机甲，可灵活搭配的机甲武器挂架系统更令这些未来世界的机械战斗单位花样繁多。当乘坐机甲作战时，快速行进中庞大机体踏足地面的触感格外真切，尤其机甲使用火箭助推飞升后落回地面的沉闷巨响更是完美到极致，甚至落到不同质材表面都会有不同的声音。熟练操纵机甲对每关关底的Boss战具有重要意义，虽然在闯关过程中以步兵形态游击作战乐趣不少，特有的飞爪使主角大有科幻忍者之形象，但在身形巨大火力霸道的Boss面前，如果没有一部得心应手的机甲很难取得最终胜利，因此它不但可以被列为本年度最优秀的动作射击游戏之一，同时也算是一部相当出色的机甲战争游戏。

《失落的星球》的遗憾主要有三，一是硬件配置偏高，部分Geforce 7300显卡都直接踢飞无视；二是关数少了点，正打得过瘾居然就结束了；第三既是缺点也是优点，整款游戏从头到尾除了打还是打，一路打得过瘾，打得惊心动魄，但是剧情故事相对缺乏深度，根本没有开放结构和自由选择等设定，可以说是地地道道的闯关娱乐型游戏。对于硬件实力足够的玩家来说，这款游戏应该是阁下在2007年中的必玩之作。

04 山道之一 Mountain Route 1

狭窄山道岩壁上有大量三脚虫和复生巢，但真正有威胁的是突如其来的卷壳虫，天上还有一只巨大的虫族轰炸机，它经过时会投下大量爆炸蛋。找到数据塔并开启后，赶在下一轮轰炸前从旁边雪地上的洞口下到圆形大厅里，落地前先用机枪和手雷清理附近的三脚虫和复生巢，拾取机甲转管炮和黏性炸弹。前面通道口左侧死角有一部敌人的火箭机甲，先用转管炮点射干掉正对面塔台上的敌步兵，接着换上黏性炸弹闪出去丢向机甲再快速逃回，将其摧毁后消灭附近残余的敌人，开启数据塔从台子上的出口离开。来到山壁外，跳下到滑动平台上，当平台移近山岩上敌步兵下方时发射飞爪登上山道，在有数据塔的小厅里找到一部GTB-22机甲，为其装上激光后登机施展二段跳跃入巨大天井中，在这里不断用二段跳跃升到最高处，飞出井口后岩石坍塌将其掩埋。前面雪堆里可刨出另一台GTB-22，这台带有火箭筒和转管炮，换乘它从压住井口的岩石堆上二段跳来到上面平台迎战Boss。



在这里要不停地二段跳爬上去

Boss战 这个Boss酷似一只巨大的黄蜂，空中移动速度奇快而且火力强悍，只有在它悬停时迅速发射火箭才可能击中，这家伙的弱点是下腹部的黄色区域。要注意Boss悬停也是为了发射密集火箭弹，如果Boss退到很远处要格外小心，因为这是它直线俯冲攻击的前兆。如果正面硬扛，即使是机甲也挡不住Boss几下，建议迅速跑到战场中央的那座小山旁，以其充当掩蔽物与Boss周旋。如果机甲被毁可用飞爪跃上中央小山顶，那上面有机甲用火箭筒，这东西比单发的步兵火箭筒好使，用它继续战斗直到将Boss击败。



决战之前要更换机甲

战斗结束后Wayne返回基地发现Yuri离奇失踪，经Luka劝说剩余三人仍决定寻找并歼灭绿眼。

05 山道之二 Mountain Route 2

开始时左边山壁的建筑残骸周围有大量三脚虫和复生巢，边战斗边用飞爪攀升上去，注意天上还有虫族轰炸机添乱，废墟屋内有不少武器弹药，机关枪弹药不够可拾取激光枪作主武器。爬到最顶层后沿着山道转入洞穴中，乘坐沿途发现的机甲突击前进，地上冒出的蒺藜怪会发射爆炸球，左侧深谷内不但有飞鱼骨还有更厉害的黄蜂怪，开启第2座数据塔那里可换乘另一台机甲，二段跳飞到下面台子上，再走一段狭窄的洞窟后来到一个有水晶柱的房间，左右两侧的洞室内有弹药补给，多攒点转管炮弹药和能量。最后开火射穿正前方洞口的黏膜，跳下去即可迎战Boss。



巨型Boss拥有多种攻击手段

Boss战 本关Boss是一只超巨型的金鳌虫，它半截身子埋在地下动弹不得，致命弱点是头顶上的黄色冠部。Boss的攻击招式有三：砸击、横扫和喷冰。前两者只要保证背贴洞壁都能避开，当看到Boss仰头嘴冒白光时就是喷冰的先兆，此时应马上左右滑动侧移闪开直扑而来的冰峰，紧接着要暂时静立不动，否则乱跑触到冰峰会受重创。背贴洞壁跑动中要注意看路，一是不能靠近Boss，二是要及时避开挡路的石块，Boss偶尔会狂扫洞顶引发巨石雨，如果被击中也会很受伤。洞内有大量武器弹药以及两台空机甲，玩家开始带来的机甲通常撑不到最后，危急时要尽快更换机甲。武器方面双转管炮是最好的选择，机载火箭筒和榴弹威力虽大，但Boss头部移动速度快，很难准确命中。打到最后Boss会发狂乱舞双螯，整个洞内也天崩地裂，努力控制好机甲继续瞄准其头冠扫射将其击败。

06 绿眼归来 Green Eye Returns

NEVEC的女机师Basil气势汹汹前来搜寻Yuri，但现在谁也不知道Yuri的下落，Wayne等人仍按原计划搜寻绿眼。开始时右前方有座紫红色数据塔，把它变为黄色指出方向，前面街道上有不少NEVEC步兵，消灭他们后可缴获等离子狙击步枪。左前方阳台上有一机甲，清除周围步兵后拾取火箭筒将其敲掉，激活阳台上的数据塔，前面左转会遭到两侧火箭炮塔的攻击，用火箭筒摧毁它们，扫清天桥上的步兵后可看到左侧台子上有数据塔，刨开附近雪堆发现一具机载火箭筒，带上它跳到天桥下收拾前方那部敌机甲。消灭所有敌人后从尽头右侧建筑入口进去，出来后开始过场动画，Luka等人发现了Wayne父亲的机甲，经Rick检查发现这居然是一部强化引擎的超级机甲，如虎添翼的Wayne驾驶着父亲留下的这部机甲闯入NEVEC基地。走廊内按X键启动火箭加速狂奔，左转角落里有机载武器，建议拾取转管炮，不要拿火箭筒。再往前冲一段路即可进入大厅迎战绿眼。

Boss战 绿眼貌似体态笨拙，但它真正的移动速度惊人，这家伙唯一的弱点是身体两侧的绿色圆形软囊，两边各4个，每打烂一个都会掉落能量，全部8个打烂后绿眼额头正前方又出现4个绿色软囊，再将其全部摧毁，它的额头就会出现一个较大的黄色区域，持续攻击这个区域直到最终将其杀死。绿眼的攻击手段主要有冲锋和冰锥迫击炮两种，与其作战最好全程开启火箭加速，否则很容易被它赶上，由于这家伙体形庞大，要想从边上缝隙溜过去是不可能的，也别妄想躲在凹处伏击它，一旦发现Wayne停下来，绿眼的冰锥迫击炮立刻会跟随而至，因此只能靠速度和转弯与其周旋。

杀死绿眼后Bandero带领的NEVEC部队出现，原来他才是杀死Wayne父亲Gale的真凶，为完成行星改造工程，Bandero计划将雪地海盗和Akrid虫族全部铲除。与Bandero的决斗失败后，Wayne放弃机甲带Luka成功逃脱，但他们的基地拖车被毁，Rick也不知去向。

07 车队伏击 Caravan Ambush

一年之后，NEVEC的行星改造计划即将完成。一直在进行游击战的Wayne和Luka发现NEVEC的机甲部队正赶往血色海盗要塞，显然那里有他们感兴趣的东西。本关开始要先激活眼前的数据塔，然后迅速奔向右前方金属台，飞爪上去后拾取狙击步枪射杀下面敌步兵，跳下去拣他丢下的等离子狙击步枪。狙杀周围步兵后用无限弹药的等离子狙击步枪逐个清除附近的炮台和机甲，周边货柜里有不少机甲，随便挑一部坐入后一路杀过去。进入要塞后与Rick重逢，原来他被Basil所救，两人正在寻找与行星改造计划有关的Yuri之父Ivan，得知Basil前往NEVEC研究中心尚未归来，Wayne决定前去增援。出来后的地形与第3关完全一样，但雪原上有大量无限刷新的蒺藜怪和从地下突然扑出的金鳌虫，这里的金鳌虫有大小两种，大的会发射火箭攻击，混战中它还会召唤小金鳌虫和蒺藜怪助战。因此最好不要恋战，搞一部机甲按X开加速直冲沿途数据塔，只要不影响到主角开塔的怪物可不予理睬。雪原中到处是空机甲、武器和能量罐，补给是不用愁的。靠近大楼后会遭到大金鳌虫与敌机甲的联合攻击，先撤回中央地区然后沿着左侧仓库废墟迂回到侧面攻击，干掉大金鳌虫后剩下的都好办，开启台阶上的数据塔进入大楼。楼内敌炮塔和步兵都不少，但最致命的是悬浮激光机器人，用等离子狙击步枪把它们全部解决，下楼后到对面台子上往左用飞爪爬上去，登上电梯井里的机甲迎战Boss。

Boss战 本关Boss是一台类似Bandero座驾的GAB-25M型机甲，这家伙能变身为钻车形态冲锋，还会飞跳升空，另外在它头上有4只悬浮激光机器人助战。战场中有3个集装箱可作掩蔽物，Wayne只需在集装箱间穿插奔跑即可躲开Boss的大部分攻击。一开始最好先来个二段跳飞上第一个集装箱，把左侧火箭筒换成机载霰弹枪，这东西在近距离内对付Boss效果奇佳。

胜利后的Wayne闯入NEVEC研究中心发现有个叫Joe的神秘男人在窃取资料，在Basil帮助下他将此人抓住并缴获一台PDA，经Rick破解后得知NEVEC的行星改造计划以地下熔岩为动力，Wayne决定去熔岩工厂继续调查。

08 火山工厂 Volcano Dome Facility

消灭掉开始山壁上的复生巢和三脚虫，左转进入仓库中，开数据塔时会遭到蝎子怪突袭，从房梁上找到的狙击步枪对付它最合适，远距离瞄准其尾部黄色弱点一枪毙命。转弯下坡会迎面撞上更多三脚虫，投掷手雷或射爆油桶将其消灭，沿途还有更多蝎子怪。到坡底卡车那里飞过集装箱进仓库，在仓库大厅天桥右侧出口外有台机甲，乘坐它跳到斜对面平台上清除黄蜂怪，然后返回仓库改乘底层那部GAB-25M。从仓库离开，下坡时还会看到一座数据塔，进入熔岩工厂后要格外小心别掉进岩浆里，在密布飞鱼骨的房间中清场后再过那道狭窄的铁桥。出去后要尽量多攒些能量，外面的熔岩广场上有大量蝎子怪、卷壳虫和黄蜂，建议远距离逐个清除。沿着右侧山壁到高架桥下，从停放卡车的小坡道尽头二段跳上高架桥，消灭附近的敌机甲后走到东南端桥头进入过场动画。被逼无奈的Joe为Wayne找了条通向熔岩工厂核心区的捷径，但在与Basil的交谈中，Wayne得知自己竟然已在雪地里昏迷了30年。再次投入战斗后登上前方的空机甲，迎面扑来的敌机甲用机载霰弹枪抵近速射轻松解决，消灭高架桥上的敌狙击手后在对面集装箱后可找到大量空机甲和机载武器，从中段的岔道下坡，开启数据塔并跳下断口，清光周围敌人后脱离机甲从右侧的铁路桥上过去。对面甬道内有一部敌GAB-25M把守，利用它的冲锋特性将其诱落入甬道尽头的深井中，消灭悬浮激光机器人后开启旁边的数据塔，然后跳到下层投掷手雷干掉GAB-25M，注意附近有一具机载EM激光炮，这可是对付机甲的好东西，用它的远射程优势干掉厂区里巡逻的敌机甲，找到空机甲后把EM激光炮挂上去，登上机甲往深处冲杀，如再搞到EM激光炮最好把两侧都挂上。在有数据塔的大厅里清光敌人后飞上正面斜台上的入口，跳下去就能见到Boss。



这里更像是地狱



对付本关Boss必需用等离子激光炮

Boss战 本关Boss是一台超巨型的GAB-25M机甲，它旁边还有三部标准型GAB-25M助战，开始利用火箭加速侧滑和EM激光炮迅速干掉三个小弟，然后与Boss游击，它比标准型GAB-25M多了一项四连发追踪导弹的特技，不过这招可用火箭加速侧滑避开。与Boss缠斗的间隙摧毁大厅里的储藏罐补充能量，如果机甲被毁侧面平台上还有两部空机甲。到后期Boss会发射导弹将大厅地板炸塌，如果加速运动时不慎落下去会被岩浆灼烧，对付这个Boss需要有过人的耐心。如果实在收拾不下来可以利用它的AI缺陷将其拖死，消灭三小弟后迅速二段跳飞到有空机甲的平台上，往回走到尽头脱离机甲并摘下EM激光炮步行作战，Boss会冲到三根柱子那里，但它无法飞上平台，其发射的火炮和导弹都会被柱子挡住，Wayne只要背贴平台墙壁就能确保安然无恙，发射EM激光炮时按住开火键蓄力后再方可造成更大伤害，从柱子缝隙间或等Boss冲到平台下时轰击其头部，只要能量足够最后必定能将其击毁。

战斗结束后Wayne见到NEVEC总裁Isenberg，后者宣称要将行星改造计划进行到底，Rick等人对Isenberg进行扫描分析发现没有生命迹象，Wayne开枪后发现原来这家伙只是全息投影器的产物。

众人一筹莫展时，Joe提供线索表明在峡谷地层深处有一座废弃处理厂，Wayne立即前往调查。开始消灭大桥上挡路的敌步兵，用缴获的狙击步枪居高临下射杀埋伏的敌人，用火箭筒逐个清除对面的导弹塔、机甲，安全后再降下去打扫战场。从货柜里取得机甲，跳上水坝走左边来到岩浆瀑布前，远程解决瀑布对面把守的敌人，飞入瀑布河中快速跳上岸，进入厂房后杀到尽头地板滑开露出一条只能供步行通过的暗道。下机甲钻进去发现来到一个巨大的深井口，开数据塔后杀到井底。登上井底的GAB-25M，变身为钻车形态按鼠标右键砸开堵住洞口的巨石，隧道里会遇上不少卷壳虫，最后经过两间大厅来到一个巨大的圆形广场迎接Boss。



遍地都是武器弹药



Boss的致命弱点在背部

09 热能储备 Thermal Energy Deposit

Boss战 Boss是一只巨大的四足蜘蛛精，攻击它腿部关节的黄色区域可将腿打断，被打断两只前足后它会趴下露出背部黄色致命区域供玩家狂扫，但Boss被打断的足很快会自动重生，玩家要做的就是不断重复这个过程直到将Boss彻底击败。Boss会扬起巨足砸击玩家，这招好躲过，另外它还会生出大量自爆三脚虫发动虫海围攻，后期甚至会喷吐白色蜘蛛网将玩家困住。对于自爆三脚虫的杀伤力不用太放在心上，但如果看到Boss四足腾空飞起就要迅速启动火箭加速闪避，这是它撒网的先兆。开打之前从所站平台旁的缝隙跳下去可拾取EM激光炮，这东西两发就能打断蜘蛛精的一条腿，有了它战斗会更简单。

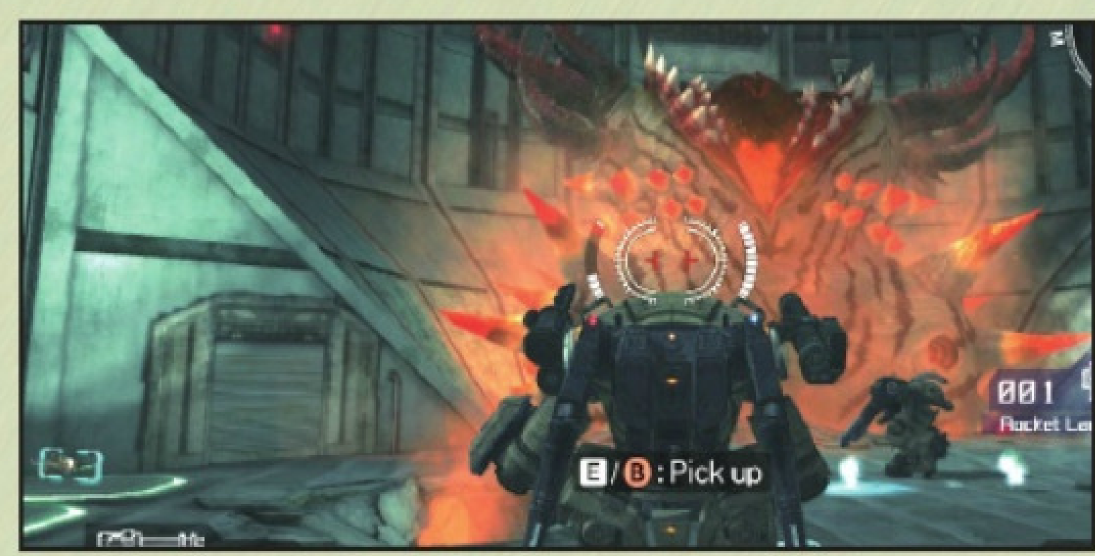
战斗结束后，Bandero出现要加害Wayne，此时Joe突然现身阻拦，原来正是他设下圈套让众人来到这里，但Joe坚持反对Bandero滥杀无辜，争吵中Rick悄悄用反器材狙击步枪射爆Bandero的机甲。逃回基地后，Joe坦白NEVEC的行星改造计划将毁灭整个星球上的所有生物，其中既包括Arkid虫族，也包括雪地海盗等人类移民，与NEVEC彻底决裂的Joe表示愿带众人抄捷径赶往近地卫星升降通道关闭改造程序。

杂谈 机器・人

■北京 Griffin

在游戏或电影中出现的机器人，无论是如《失落的星球》中由人操作，还是像《变形金刚》有自主的意识，都代表着无与伦比的力量。而在现实之中，机器人的形象和功能还远不能与艺术作品中的同类相提并论，但更加贴近我们的生活。机器人广泛涉及人工智能、计算机视觉、自动控制、精密仪器、传感和信息等一系列学科的创新研究和综合集成，是一门综合性很强的学科。世界上发达技术国家将重点放在研究机器人软件，以及军事、宇宙、海洋、核工程等特殊领域的高级机器人开发上，力求使机器人在战区、事故地区、深海、高温、高压、辐射等常人不敢甚至无法到达的区域发挥作用。现实中的机器人通常以轮式、履带式甚至固定装置的形式出现，这是出于对机器人实际运用和操作的考虑。像电影、游戏中那种类似人形的机器人很少得到实际运用，但这并不能阻止人们对制造一个机器同类的渴望。双足步行机器人研究一直是一个很诱人的研究课题，在日本，双足步行机器人研究已有30多年的历史，虽然目前仍未达到实用的目的，但这正是人类在类人机器人上最具想象的表现。

机器人最引人注目的地方当然是它的智能，这是它有别于普通机器的根本标志。人们一直在思考人工智能可能会带来的一系列问题，其中的忧虑可以在各种以机器人造反为背景的电影、小说中看到。也许以目前的科技而言，这种机器灾难虽然还离我们很远，但机器人技术在军事方面的运用越来越引起人们的忧虑。前不久，美国五角大楼资助的iRobot公司已经发明了一个装备有20发猎枪子弹的机器人原型，它被设计用于城市巷战、安全保护等工作。美国军方科学家希望通过人工智能软件让“机器士兵”能够辨别敌友的身份，虽然开发者强调人们可以对它进行彻底的遥控，但仍旧引起社会上广泛的担忧。批评人士认为，赋予人工智能自主使用武力是自掘坟墓的行为。但无论如何，就像克隆技术一样，人类在机器人技术上已经越走越远。终有一天，这些机器人会拥有越来越多的判断力和自主权，也许有一天，我们真的要面临电影和小说中的情节了。



双螯被毁后Boss露出中央肉核

10 暗中较量 Showdown Below

开始时出现在洞穴中的山坡上，登上前方机甲将左侧山谷下的蝎子怪和卷壳虫解决，离开机甲从旁边地上拾取步兵火箭筒，6发火箭弹正好敲掉山谷下面的6座炮塔。下山沿通道走到尽头可找到一部新机甲，从头顶破洞中飞出，沿着山壁二段跳上到顶，干掉更多蝎子怪和黄蜂后来到地下城市废墟。下面广场上有只巨型金螯怪，站在高台上利用它的射界局限耗死这家伙，安全后下去开数据塔并收集武器弹药，无论如何最后穿洞下坡总会来到地下大厅，二段跳登上数据塔后面的高台，掉下去迎战本关第一位Boss。

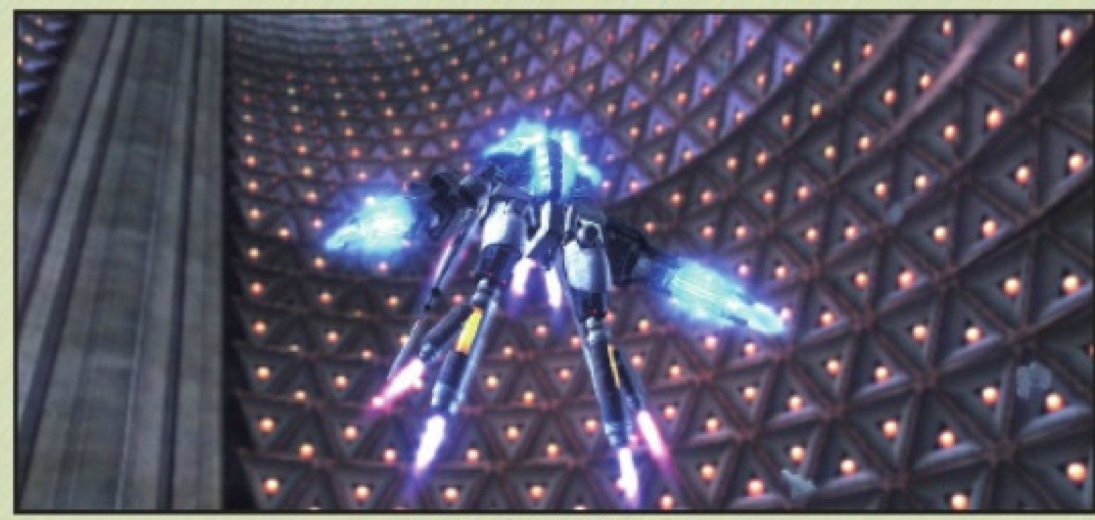
Boss战 该Boss半截身子埋地上，左右两侧各有一只巨螯从地下伸出，射击两只巨螯的腕部可将其暂时摧毁，但很快它们又会复生并从地下冒出，如不能将它们彻底消灭Boss是不会露出命门的。开始趁Boss张牙舞爪亮相时，迅速冲到左侧武器陈列区，跳下机甲扛起一具机载火箭筒，把它搬到左侧巨螯根部然后迅速返回机甲，这个过程中被扫中一下应无大碍。驾驶机甲冲到Boss鼻子下，这里是巨螯无法攻击的死角，敲掉左侧巨螯后迅速跳下机甲，扛起机载火箭筒从巨螯冒出的洞穴冲进去，快步跑到尽头可看到Boss地下半截身躯生长巨螯的部位，一发机载火箭就能彻底摧毁它。返回地面冲到右侧巨螯根部丢下火箭筒，然后逃回机甲对付右侧巨螯，此时Boss会放出很多飞鱼骨和电水母，尽量避开后者狂扫右侧巨螯腕部，看到碎裂立刻跳出机甲故伎重施。两螯尽失后Boss陷入半疯狂状态，它的主要攻击手段是喷吐连发追击炮，只要注意快速侧移很容易躲过，Boss攻击时会张开身体中部的缝隙露出里面黑红色的肉核，这就是它的弱点区域，最好用火箭筒瞄准命中几次后即可搞定。

从Boss尸体后的通道门进去，见到Joe后两人兵分两路继续前进。换乘机甲时注意获取附近的机载EM激光炮。往前走进入一座巨大的仓库，消灭附近敌人后开启数据塔指明道路。辗转来到一座巨大的深井旁，跳下去发现周围全是各种型号的空机甲，有三部敌机甲从西面杀来，仓库里还有不少悬浮激光机器人，通通干掉后补充一下能量和弹药，走近仓库尽头台阶的大门迎战仇人Bandero。

Boss战 与Bandero的战斗其实很简单，利用大厅里的那些柱子可以轻松避开他，这家伙移动速度可谓神出鬼没，除贴身钻头撞击外他发射的双火箭也是威力惊人，当Bandero发飙时绕柱子兜圈乱跑，看准他停下来的瞬间猛砸火箭或EM激光炮蓄力攒射，如果机甲被毁大厅尽头还有两台空机甲。战斗到后期大厅里的柱子会交错移动，如果不眼明手快就会粉身碎骨，见缝插针继续追着Bandero狂揍，他其实挨不了几下就会完蛋。

战斗胜利后NEVEC大军追来，Basil为掩护Wayne毅然与群敌同归于尽。与此同时Luka等人也救出了被囚禁的Yuri，Yuri临死前将强化仪交给Wayne，原来Wayne从父亲Gale那里得到的手臂协调器是具有强化功能的最新型号，如果配上强化仪人机一体战斗力可提升数倍。为打倒邪恶的Isenberg，Wayne再次登上父亲留下的改版机甲，并将强化仪插入右臂，小宇宙顿时瞬间爆发！人间无敌最终兵器L-P-9999型机甲诞生！

11 最终之战 Final Battle


人间终极兵器诞生！



看我的激光剑波！

Wayne驾驶着L-P-9999型超级机甲进入近地卫星升降通道内，这里其实就是一根大圆管道，周围四面八方有大量悬浮激光机器人，如果不需要拿纪念章的话只管向上飞吧，途中最好转圈前进以避开后面追来的导弹和激光，冲不了多远就会进入Boss战。

Boss战 Wayne与Isenberg在通道外的决战完全是日式机甲风格的较量，敌方有火力上的绝对优势，Isenberg的机甲移动速度很快，它会连发激光束还能发射两枚自动追踪导弹，通道外壁上的各种炮塔也会伺机向Wayne发动攻击。Wayne的机甲别看造型酷，但唯一能啃动Boss的攻击手段只有蓄力激光剑波，按下鼠标左键片刻后即可释放激光剑波，这招威力虽大但有射程限制，施展时必须靠近Isenberg，距离越近杀伤效果越显著。通常Isenberg静止不动时是最佳攻击良机，但这也是他发动攻击的前兆，对付连发激光束和追踪导弹都只能靠大角度侧移闪避，Isenberg血下一半后还会召唤两艘星际炮舰出来帮忙，这两家伙紧随他左右，分别发射垂直面和水平面的激光扇面攻击，既难避开杀伤力也惊人，对付它们最好的办法是冲到Isenberg身边，哪怕硬接他的激光束也要避开炮舰的死亡射线。

击败Isenberg后，大仇得报的Wayne也因为强化仪的副作用失去了记忆，一年多后Luka与Rick利用Yuri留下的数据研制出一种更温和更人道的技术，将E.D.N.三号行星改造成绿草茵茵的人间天堂，在这片新乐园的土地上，Luka与Wayne也重新开始了他们的感情之旅……P



霸王之小鬼使用手册

OVERLORD

■游侠创作室 神之影

精品 总评 8.4

制作	Triumph
发行	Codemasters
类型	动作冒险
语种	英文

文化包容性：8.5　上手精通：8.5
画面：8.5　音效：8.0
创新：8.5　剧情：9.0

“RPG+RTS”是近年来颇为流行的一种游戏模式，我们常见的“RPG+RTS”是指带有角色扮演元素的即时战略，此模式在即时战略游戏中非常普遍，而《霸王》也采用了这种模式，唯一不同的是，它是一款带有即时战略元素的角色扮演游戏。在游戏中，玩家扮演的是一名强大的魔王，它的强大之处并不在于自身的实力有多强，而是能够轻松支配各种小鬼，指挥他们的行动。值得一提的是，《霸王》的剧情实在令人拍案叫绝。由始至终，你都会认为自己是一名不断成长的魔王，为了建设家园，不惜挑战各路高手，夺取建设所需物品，这看上去像是一款很典型的角色扮演，但到了游戏的结尾，你会发现剧情突然高潮迭起，一场经典的骗局令至高无上的你瞬间失去了一切，包括所有的权力和能力，还包括自己昔日的伙伴。在游戏过程中，你还可以选择善良与邪恶两条路线，由于你的身份比较特殊，人们都对你产生了畏惧感，如果你选择善良路线，那就要用一颗善良的心灵去感动他们；如果你选择邪恶路线，那就可以尝试一下掳掠的滋味！不仅如此，游戏中的黑色幽默还无处不在，例如你屠羊收集灵石的时候，一名牧羊人可能会对你说“你已经抢走了我的妻子，为何连我的羊也不放过？”不过，如果你的英语水平不够高，无法读懂对白，那就只能感到遗憾了。

操作键位

W/S/A/D：前/后/左/右
空格：武器攻击
鼠标左键：派出小鬼
鼠标右键：召回小鬼
鼠标左键+鼠标右键：控制小鬼行动
E：魔法攻击
Q：驻扎部队
Shift：目标锁定
Tab：查看属性和任务
S：前一个目标
C：后一个目标
=：镜头拉近
-：镜头拉远
F：镜头居中
1：选择黄色小鬼
2：选择红色小鬼
3：选择绿色小鬼
4：选择蓝色小鬼
~：选择所有的小鬼
Esc：暂停或系统选项
F1~F12：选择各种魔法

OVERLORD 剧情故事

死去已久的你突然被鬼王救活，他教会你如何控制各种小鬼，大家都称你为霸王（Overlord），而你也肩负着修复黑暗之塔的重任，鬼王要求找回塔之心、起重机、熔炉、女主人、母神雕像等物品，你都一一为他办到，任务途中也经历了各种千奇百怪的事情，包括半身人袭击狂欢村、天堂之巅的瘟疫起源、窒息树根的起源等。当你获得前所未有的成就时，一个老法师却出现在自己的王座上，他揭开了事实的真相：在很久以前，曾经有8位英雄来到黑暗之塔，他们合力打倒了霸王，但霸王在临死前重创了一位英雄，其他人见他活不成了，便带着搜刮到的金银财宝离开了黑暗之塔，其实霸王并没有死，他的灵魂附在一位英雄的身上，即这位苍老的法师，他利用了其他七位英雄自身的弱点，通过诱惑让他们变得放纵和堕落，而你就是那名被重创的英雄。为了报仇，霸王利用失去记忆的你，通过圣经的道德审判来杀死自己昔日的伙伴，原本是英雄的你却成为了恶魔计划的执行者。最后，罗斯或温薇特的良心发现，她不顾父亲的命令，毅然破坏塔之心来挽回你的生命，尽管你躲过了一劫，但你还是失去了所有的能力。不过最终你还是通过努力恢复了能力，向霸王发起了最后的挑战。



OVERLORD 设定说明

八位英雄



半身人领袖（Melvin）——饕餮（Gluttony），暴饮暴食导致体型肥胖，用塔之心种大南瓜，用红色小鬼取火，还抢夺村民的粮食来举行宴会。

人类圣骑士（William）——欲望（Lust），追逐欲望，施法召来女妖行乐，导致城内瘟疫横行，教会和骑士们也都丧失了道德和守护的对象。

精灵族英雄（Oberon）——懒惰（Sloth），贪图安逸的睡眠，召唤神木来保护自己，坐视精灵族的灭亡。

矮人国王（Goldo）——贪婪（Greed），无可救药的贪财者，为了搜刮更多的黄金而奴役精灵们。

女小偷（Jewel）——嫉妒（Envy），当拥有一切后，转而嫉妒他人的所有物，受到法师的怂恿，去偷窃精灵族的神像。

集团领袖（Kahn）——暴怒（Wrath），拥有庞大的体型，在失去理智之后，无所顾忌地进行破坏和毁灭。

主角（Overlord）——傲慢（Pride），被鬼王救活，丧失了记忆，在不知情的情况下打倒了昔日的伙伴，重建了黑暗之塔，到头来发现自己被利用了。

小鬼特性

游戏里有4种不同颜色的小鬼，每种小鬼都有各自独特的能力，很多地方都要运用他们的能力才能通过，如果小鬼的数量不够，可在四周杀怪收集灵石，或者返回黑暗之塔，在地下斗兽场挑战曾经遇到过的怪物，也可补充小鬼的数量。平时，小鬼部队最好以黄色小鬼为主，其他小鬼各带几个，避免遇到毒气、火焰等障碍时无功而返，还要拼命寻找召唤点。

名称	生命力	攻击力	攻击方式	装备武器	装备防具	特殊能力	取得地点
黄色小鬼	强	高	近程	能	能	无	无
红色小鬼	弱	一般	远程	不能	能	火焰免疫、灭火	半身人厨房
绿色小鬼	一般	一般	近程	能	不能	毒气免疫、清毒、隐身	永夜森林的碧绿洞窟
蓝色小鬼	弱	一般	近程	能	能	魔法免疫、游泳、复活同伴	天堂之巅的潮湿山谷

能力提升

游戏中的战斗主要通过小鬼来完成，怪物会随着剧情的深入而变得越来越强，但小鬼却没有等级的概念，它只能通过穿戴装备来提升自身的能力。提升能力的途径有3种：第1种是通过翻箱倒柜获取武器和装备，可以暂时提升50%～80%的能力；第2种是选择妻子，能永久提升100%的能力，选择罗斯提升蓝色小鬼和黄色小鬼的能力，选择温薇特则提升绿色小鬼和红色小鬼的能力；第3种是获得矮人酒桶，能永久提升所有小鬼100%的能力。

装备锻造

黑暗之塔的地下铁匠铺的熔炉可以用来锻造武器、铠甲、头盔3种装备，锻造需要消耗一定数量的金钱和小鬼。游戏中一共有3个熔炉，第1个在狂欢村外，第2个在天堂之巅的下水道2层，第3个在矿山的奥秘矿洞；不同的熔炉可以打造出不同级别的装备，但锻造条件也会不同，小鬼的类别和数量将决定装备的属性和级别。

名称	黄色小鬼（材料）	红色小鬼（材料）	绿色小鬼（材料）	蓝色小鬼（材料）	奥金级别（小鬼数量）	瑟银级别（小鬼数量）	铁级别（小鬼数量）
武器	提升物理攻击	增加火焰攻击	提升重击伤害	提升震退几率	175只	300只	500只
铠甲	提升物理防御	提升魔法上限	加快生命回复	提升生命上限	325只	575只	1000只
头盔	提高统率数量	提高统率数量	提高统率数量	提高统率数量	675只	1150只	2000只

石柱地点

游戏中存在不少发着淡淡光芒的石柱，如果用小鬼将它们抬回黑暗之塔，你将获得一些对应的能力，例如增加一些魔法或提高小鬼的统率数量，这些石柱分布在各地，需要玩家去慢慢收集。

火焰魔法（一）：肥沃山丘，需要将塔之心抬回黑暗之塔。

火焰魔法（二）：天堂之巅，城门旁边。

火焰魔法（三）：矿山，奥秘矿洞里面。

护盾魔法（一）：永夜森林，欧伯伦保护罩旁边。

护盾魔法（二）：永夜森林，需要击败欧伯伦。

护盾魔法（三）：矿山，酿酒厂里面。

小鬼魔法（一）：永夜森林，第2只血腥独角兽身后。

小鬼魔法（二）：永夜森林，母神神殿的尽头处。

小鬼魔法（三）：矿山，酿酒厂里面。

削弱魔法（一）：肥沃山丘，狂欢城堡里面。

削弱魔法（二）：天堂之巅，下水道的海蛇身后。

削弱魔法（三）：矿山，奥秘矿洞旁边的山顶上。

生命上限（一）：肥沃山丘，狂欢城堡门口右侧。

生命上限（二）：天堂之巅，沼泽地的墓地台上。

生命上限（三）：永夜森林，神圣树林的神木后面。
生命上限（四）：矿山，需炸开的铁门旁边的高台上。
生命上限（五）：鲁卜安沙漠，在第2个沙虫右侧的祭坛旁边。
生命上限（六）：鲁卜安沙漠，城镇的右侧。
魔法上限（一）：永夜森林，碧绿洞窟门口。
魔法上限（二）：天堂之巅，沼泽地传送点的旁边。
魔法上限（三）：天堂之巅，皇宫入口左边的尽头处。
魔法上限（四）：永夜森林，骷髅洞穴里面的瀑布旁边。
魔法上限（五）：矿山，传送点旁边的矮人营地里。
魔法上限（六）：鲁卜安沙漠，第1次遇到沙虫的地方。
统率上限（一）：肥沃山丘，需将塔之心抬回黑暗之塔。
统率上限（二）：肥沃山丘，在半身人巢穴的大南瓜内。
统率上限（三）：肥沃山丘，传送点旁边的水池里。
统率上限（四）：天堂之巅，酒馆内的第1个房间。
统率上限（五）：永夜森林，欧伯伦左侧的祭坛内。
统率上限（六）：矿山，建筑工地内的石巨人旁边。

魔法名称	魔法效果
火球术	施放出一团火焰，只能攻击一个目标
飞焰术	施放出一条柱型火焰，施放过程中可左右移动
烈焰术	施放大范围的火焰，能得到3倍的灵石，邪恶系还可以破坏物品
护盾术1级	产生一个魔法保护罩，对周围敌人有震退效果
护盾术2级	产生一个魔法保护罩，对周围敌人有眩晕效果
护盾术3级	产生一个魔法保护罩，对周围敌人有震退、眩晕、减速效果，邪恶系还会有魔法伤害
强化术	提高小鬼的战斗能力
狂暴术	大幅度提高小鬼的战斗能力
狂热术	最高限度提高小鬼的战斗能力
缓慢术	使目标处于缓慢状态，行动迟缓
混乱术	使目标处于混乱状态，无法攻击
控制术	控制目标的行动，邪恶系还可以让敌人自相残杀


在二楼可对黑暗之塔进行建设

善恶系统

游戏拥有善恶系统，你可以在一些任务中选择善良路线或邪恶路线，但无论哪个选择都不会影响进程，只会影响最终的结局。如果选择善良，你的行为将会受到限制，无法做一些很过分的事情，例如不能拆掉城里的房屋，不能用火烧森林的方法烧死血腥独角兽；如果选择邪恶，你的行为将不受拘束，杀人放火，肆无忌惮，甚至可以将一些女子抢回黑暗之塔做小老婆。

魔法系统

游戏里有12种魔法，分为火焰魔法、护盾魔法、小鬼魔法和削弱魔法4种类型，这些魔法需要通过收集石柱才能获得，一些终极魔法还分为善良系和邪恶系两种，两者的不同不仅表现在魔法效果上，还表现在威力上，邪恶系的魔法比善良系的魔法要强大一些。

OVERLORD 流程攻略

一、找回塔之心
(Retrieve the Tower Heart)

你从石棺里苏醒过来，唤醒你的是鬼王（Gnarl），他教你如何控制召唤出来的小鬼，包括放出、招回、自由控制等操作。当你掌握这些基本操作后，鬼王让你前往肥沃山丘（Mellow Hills）找回镇塔之宝“塔之心”，前方的水池是一个传送点，从那里可直接传送到肥沃山丘。到达肥沃山丘后，从附近的召唤点里召出3只黄色小鬼，并控制它们屠杀周围的羊群，通过收集灵石再召两只小鬼。接着，控制5只黄色小鬼推开右侧挡路的断柱，在那里会遇到一名被绑在木架上的农民，他请求你帮忙夺回农场，你可控制小鬼冲进农屋，将里面的半身人赶出来，并将它杀死。穿过农场，能看到不远处被南瓜围住的白色光球“塔之心”，控制小鬼把南瓜打烂，再将它沿路推回黑暗之塔。



将塔之心推回黑暗之塔

二、找到起重机
(Find a Crane for the Tower Renovation)

回到黑暗之塔，鬼王认为黑暗之塔年久失修，已经破烂不堪，他要求你找来一台起重机，对塔进行重修，但他并没有提示起重机的位置。你可在奴隶营地深处找到起重机，让几只小鬼将它推到传送点便可，而黑暗之塔的重修工程会慢慢展开，可在2楼的一个房间里对黑暗之塔进行重修，每一部分都需要花费一定的金钱。

三、解救被困的奴隶
(Free the Peasants from the Halfling Work Camp)

再次来到肥沃山丘，通过屠杀羊群召唤出10只黄色小鬼，控制它们推开狂欢村（Spree）附近的断柱，村子大门紧闭着，村民们正在抵抗半身人的入侵，他们向你开出了一个进村条件，那就是解救出被半身人围困在奴隶营地（Slave Camp）的奴隶。一群半身人躲藏在附近的草丛中，可使用火焰魔法点燃草丛，将其直接烧死。随后，沿路向奴隶营地走去，途中要经过一道关卡，那里有不少半身人看守着，黄色小鬼的攻击力足以对付他们，推动左侧的机关可打开关卡，穿过关卡便能来到奴隶营地。在奴隶营地，那里同样聚集着不少半身人，消灭他们的同时还要借助机关将被困的奴隶放出。来到营地深处，一只身躯肥胖的半身人将成为你的

对手，要小心对方的跃身攻击，击败它后推动山坡上的机关可将所有被关押在笼子里的奴隶解救出来。

四、找回被偷走的食物
(Retrieve Spree's Stolen Food Supply)

来到狂欢村，发现村子没有任何食物，经打听才知道村子里的粮食被半身人偷走了。带上众小鬼，从村子右侧的第1道门出去，几名半身人在村外挑衅，可率领黄色小鬼杀出村外，沿路向半身人巢穴冲去，途中会看到不少半身人在山脚下举行舞会，可暂时不必理会他们，直接来到半身人巢穴（Halfling Home）门前，转动机关进入巢穴。

在半身人巢穴里，沿着通道前进，一路可多收集一些灵石和武器。利用机关打开第1道铁门，而第2道铁门的机关缺少两根铁棍，在右侧的通道内可找到这两根铁棍，其中第2根铁棍的取得会比较麻烦，那里只能控制小鬼行动，而且要注意摧毁半身人的小屋。将铁棍镶回机关后，转动机关还需要12只小鬼，此时可去附近摧毁那只巨大的南瓜，将里面的石柱抬回黑暗之塔，这样便可控制15只小鬼。在打开第2道铁门之前，先去另一侧的通道内救出被困的村民，他们试图夺回粮食而惨遭关押。穿过第2道铁门，里面是一个巨大的餐室，可先摧毁左右两侧的半身人小屋，再集中力量消灭中央的半身人。接着来到厨房，在那里还要对付几名硕大的厨师，击败他们后能在尽头处找到被偷的粮食。当你抬着粮食离开时，会在路上遇到那几名被关押的村民，此时会有两个选择，可选择善良路线，将粮食抬到右边的平台上放下，交还给村子；也可选择邪恶路线，将农民杀死，把粮食抬回黑暗之塔，能增加50个灵石。

五、破坏半身人的舞会

(Crash the Halflings' Party)

回到半身人巢穴门前，沿着侧旁的道路向半身人的舞会广场走去，途中要穿过一道关卡。在进入舞会广场之前，最好将黄色小鬼的数量减至一只，因为小鬼会在奏乐人的小提琴声中失去控制，而重新召唤出来的黄色小鬼则对琴声免疫，因此先牺牲一只黄色小鬼，再重新召唤小鬼去消灭舞会广场内的半身人。不过，半身人领袖（Melvin）在厨房（Melvin's Kitchen）内，而厨房前的机关也缺少两根铁棍，这两根铁棍在舞台后方的山坡上，虽然那里聚集了不少半身人，但很容易对付。进入厨房后，需要对付里面的数名厨师，最后还要与半身人领袖展开生死战，当对方跃身攻击时，要注意把黄色小鬼招回，尽量减少黄色小鬼的损失。当半身人领袖的生命剩下一半时，他会进食，而且攻击方式也会改为肉弹攻击，只要小心躲避即可。



击败这些厨师便能找到粮食

击败半身人领袖后，在厨房深处转动机关，将关押在下层的几只红色小鬼放出，此时可控制这些使用火焰的红色小鬼，他们能够扑灭前方通道上的火，在里面还能找到一个红色小鬼的蜂巢，鬼王要求你将它抬回黑暗之塔，抬回途中要注意半身人的袭击，最后将它抬到尽头处的传送点即可。

六、找回第一个熔炉
(Retrieve the First Tower Smelter)

回到黑暗之塔，鬼王要求你找回一个用于打造装备的熔炉，不过他依然没有提示熔炉的地点，你可在狂欢村村外找到它（从左侧第1道门出去），需要利用红色小鬼将熔炉周围的火焰扑灭。在抬回熔炉的过程中，半身人会偷袭村庄，村民吓得立即将出口封锁了，偷袭失败的半身人则会将目标转移到你身上，建议你暂时放弃熔炉，与半身人大战一场，清除附近所有的半身人，并在羊圈旁转动机关放下木桥，最后再慢慢将熔炉抬回黑暗之塔。



需要让红色小鬼扑灭火焰

七、找回一位女主人
(Get a Mistress for Your Tower)

回到黑暗之塔，发现塔差不多修复完成，鬼王觉得是找1名女主人来看管这座塔的时候了，因此建议你去外面找回一名女子。此时可返回狂欢村，能从村民那里打听到一名神秘的女子被关押在狂欢城堡（Castle Spree）里，从右侧第2道门出去能看到处于烈火之中的狂欢城堡，尽管道路被火焰封锁了，但可控制红色小鬼扑灭沿途的火焰，并在城堡的一侧转动机关，将城堡木桥放下。进入城堡后，里面的敌人均是守城士兵，建议将小鬼的搭配改为10只黄色小鬼和5只红色小鬼，这样攻守兼备。越过重重阻拦，在城堡地下层里有1名女子，她叫罗斯（Rose），来自于天堂之巅（Heaven's Peak），那里发生了可怕的瘟疫，她不得不远走他乡，没想到半途被人劫持到此，她的行李至今还在怪物手中，需要你帮她找回。来到地下层深处，一只巨眼怪守护着罗斯的行李，它还会不时召唤出士兵和火焰甲虫来发动攻击，你可派遣几只红色小鬼驻扎在巨眼怪两侧的平台上，不断用火焰攻击它，而其他人则留在中央抵抗不断涌现的敌人。击败巨眼怪后，把行李抬回给罗斯，她感动地跟着你返回了黑暗之塔，成为了压寨夫人。

八、找到绿色小鬼
(Find the Green Minion)

返回狂欢村，从村子左侧第1道门出去，在羊圈附近会遇到3名窃窃私语的农夫，他们谈论着树根的话题，一些奇异的树根出现在永夜森林（Evernight），似乎是鬼精灵的魔法。沿着旁边的小路可通往永夜森林，途中

需要用红色小鬼扑灭入口处的大火。来到永夜森林，前方的路口处站着两名鬼精灵，他们要求你杀死附近的两只血腥独角兽。击败血腥独角兽后，沿着两名鬼精灵身后的那条路前进，一路上会遇到不少鹿角法师，他们会复活死去的伙伴，因此用普通攻击很难打倒他们，可控制1只小鬼将附近的毒刺植物搬到他们附近，这个毒刺植物相当于一枚定时炸弹，不过要注意爆炸的时间。由于黄色小鬼和红色小鬼都无法接触水源，因此前进过程中还要注意他们的安全。

突破重重阻拦，终于来到碧绿洞窟（Viridian Caverns）前，跟着洞口那3只绿色小鬼进入洞窟，穿过几重毒气，利用推动巨石来填补断缺的道路，最后在洞窟深处找到绿色小鬼的蜂巢，并将它抬回黑暗之塔，沿途要借助绿色小鬼来清除毒气。

九、找到蓝色小鬼
(Find the Blue Minion)

找到绿色小鬼后，先不要执行窒息树根的任务，直接从黑暗之塔传送到天堂之巅，去那里找蓝色小鬼。来到天堂之巅前方的山坡上，沿着右侧的山路前进，途中会遇到1名女妖，由于她会飞行，最好率领红色小鬼去对付她，解决她后便可在附近找到蓝色小鬼寄居的潮湿山谷（The Moist Hollows）。进入潮湿山谷，在里面很快能找到蓝色小鬼的蜂巢，但黑暗之塔的传送点却在山谷深处，必须清除沿途的障碍才能将蜂巢抬过去，其中要推动两块巨石来解除挡路的喷泉，还要控制小鬼躲过几个小喷泉去转动机关，途中还会遇到1只海蛇，最好不要与它正面交锋，可从旁边的石桥绕到其身后偷袭，利用红色小鬼的火焰进行攻击。清除完所有障碍后，控制12只蓝色小鬼将蜂巢搬到尽头处的传送点。随着一声巨响，旁边会出现一条新的通道，从那里可走出潮湿山谷，直接来到天堂之巅附近的沼泽地里，那里生活着大量的大嘴鸟，要注意减少蓝色小鬼的损失。

十、进入天堂之巅
(Use the Sewers to Enter Heaven's Peak)

清除所有大嘴鸟后，用10只蓝色小鬼推开下水道（The Understreets）前方的断柱，接近下水道时，周围会突然冒出一群丧尸，此时可以迅速钻进下水道，防止小鬼被围攻致死。在下水道里，无数只丧尸恭候着你的到来，在这里尽量用物理攻击来对付它们，注意不要被围攻。沿路前进，前方的一道铁门紧闭着，旁边的机关缺少3根铁棍，第1根在水池中央，由几只大嘴鸟保护着；第2根在高台对面，由两名骷髅法师保护着；第3根则在一间密室里，需要转动机关才能进入。得到3根铁棍后，转动机关穿过铁门，遇到一位指手画脚的哑巴蒙面人，跟着他穿过居民聚集场所，在水池前能看到不远处的一个机关，旁边还会冒出一条海蛇保护它，此时可控制20只绿色小鬼冲上去强行转动机关，通过牺牲几只小鬼来牵制海蛇的攻击。成功转动机关后，不必理会海蛇，直接从旁边的通道离开下水道。



干扰海蛇，趁机转动机关

十一、找到第2个熔炉
(Retrieve the Smelter from the Understreets)

从下水道来到天堂之巅，召唤几名红色小鬼立即返回下水道，利用他们扑灭下水道2层门口的火焰，里面是一个地下大厅，一名骷髅法师在那里召集了一群丧尸，可先解决那群丧尸，再集中对付骷髅法师。穿过大厅来到内层大厅，熔炉摆放在中央，附近有不少丧尸和骷髅法师保护着，由于骷髅法师会不断召唤丧尸，因此必须先集中力量对付骷髅法师，或者强行将熔炉抬走。

十二、教训哑巴教会
(Teach the Silent Order a harsh lesson)

回到天堂之巅，走到城堡左侧（靠近皇宫），利用红色小鬼扑灭前方拦路的大火，一群丧尸会从四面八方围拢过来，杀出重围后向远处的皇宫走去，在皇宫门口会遇到3名女妖。此次战斗难度较大，要注意躲避她们的远程攻击，她们一般会近身攻击小鬼，可趁那个时候将她们杀死。成功击败3名女妖后，前往左侧的哑巴教会，一群居民被围困在城门外，哑巴教会却不愿意收容他们，你可组织这些居民闯入哑巴协会，教训这些穿着怪异的哑巴教徒。由于对方拥有多名法师，能够不断复活同伴，因此无法击倒他们，只要坚持一段时间，这些哑巴教徒自然会跑来俯首称臣，而你也会成为哑巴教会的新首领。

十三、找出瘟疫起源
(Find the Source of the Plague in Heaven's Peak)

回到天堂之巅，走到城堡右侧（靠近红色废墟），利用红色小鬼扑灭前方拦路的大火，一群丧尸同样会从四面八方围过来，杀出重围后在四周游荡，途中会遇到一群被困的居民，其实他们都是丧尸，要注意提防他们的偷袭。没走多远会遇到另一群居民，他们在酒吧门口喝酒，可进入他们身后的酒吧（Halfway to Heaven Inn），里面的气氛与外面截然不同。当你打碎酒吧内挡路的酒桶时，会发现一名红衣人鬼鬼祟祟地跑进酒吧内部。跟着他来到红晓教会的据点，那里聚集着大量的红衣教徒，他们身藏匕首，但不会主动攻击你，只有当你转动机关时，他们才会发疯地猛扑过来。来到教会深处，从几名教徒的谈话中得知他们的教主引发了这场可怕瘟疫，而他们的教主却是一名女妖王，可用之前的方法来对付她，难度并不大。



需要面对非常多的红衣教徒

十四、刺杀威廉骑士
(Kill Sir William the Black)

在天堂之巅，杀死城里的几名守卫，推动机关将城门架桥放下，当地居民会向你透露城堡的情况。由于威廉骑士的改革，令城堡变得混乱不堪，城堡里还出现了不少丧尸，居民们整天胆战心惊地生活着，而威廉骑士却想着如何办婚礼。击败女妖王后，皇宫门前的架桥会放下，这时可闯进皇宫（Angelis Keep）。来到皇宫，威廉骑士很惊讶你的到来，他认为你能逃出酒吧是一个奇迹。说完，他带着红衣教徒逃进皇宫大厅，里面聚集着非常多的红衣教徒，与他们交锋一阵后便可与威廉骑士单挑，要小心对方的震地攻击，他失败后会再次逃走。无论如何，继续追赶威廉骑士，途中要对付两只女妖，最后在尽头处的大厅与威廉骑士决一死战，这次他会使用遁地移动的魔法，而且还有一些红衣教徒帮忙，难度比之前稍微大一点，杀死他后将他的权杖装到机关上，转动机关进入卧室。在卧室里，一名黑衣女子躺在床上，她就是罗斯的妹妹温薇特（Velvet），而罗斯随后也会赶到皇宫，此时的你面临两个选择，两人其中之一将成为你的妻子，选择罗斯是善良路线，选择温薇特则是邪恶路线。

十五、找出窒息树根的起源
(Find the Source of the Choking Roots)

回到永夜森林，沿着右侧第1条通道前进，一直走到一棵有保护罩的大树脚下，附近的一名鬼精灵会向你阐述永夜森林的故事，他要求你唤醒被禁锢的精灵族英雄欧伯伦（Oberon）。欧伯伦沉睡在保护罩里面，保护罩的能量由6个小光球通过树根传输而来，想要唤醒欧伯伦，就必须摧毁这6个小光球。第1个小光球就在附近，可轻松摧毁；第2个小光球需要绿色小鬼清除路途中的毒气，也可轻松摧毁；第3个小光球需要蓝色小鬼推开水中的巨石，途中需要击败3只血腥独角兽；第4个小光球在森林废墟的尽头，周围的怪物非常多，难度颇大；第5个小光球在森林废墟附近的骷髅洞穴（Skull Den），需要利用蓝色小鬼沿着树藤爬到对面转动机关，小光球在洞穴的深处，依然要面对众多强大的怪物；第6个小光球在母神神殿（Mother Goddess Temple），此神殿位于骷髅洞穴的出口处，需要摧毁第5个小光球才能到达。在母神神殿里，通往大厅的石门紧闭着，经守护此神殿的鬼精灵解释，只有找到4个圣灵才能打开，这些圣灵隐藏在神殿众多棺木之中，需要你去寻找。在寻找圣灵的过程中，鬼精灵守卫和鬼精灵刺客会阻挠你的行动，对付鬼精灵守卫一定要用蓝色小鬼，而对付鬼精灵刺客则要黄色小鬼，否则会令你的小鬼部队损失惨重。破坏6个小光球后，返回大树脚下，此时的欧伯伦已经苏醒，他很反感你破坏了森林，因此你要与欧伯伦来一场决斗。欧伯伦在初期只会利用突起的树根进行攻击，可根据尘土飞扬的情况来躲避树根，让黄色小鬼冲到欧伯伦面前围攻他；到了后期，欧伯伦还会召唤一些怪物，你必须击败这些怪物才能继续攻击他。连续几轮攻击，欧伯伦便倒下了……

十六、寻找母神雕像
(Locate the Statue of the Mother Goddess)

穿过欧伯伦身后的通道，能来到矮人居住的矿山（Golden Hills），那里的矮人对你并不友好，尽量让黄色小鬼去对付他们，矮人们会不断从小屋里跑出来，必须用附近的炸弹将小屋炸毁才能阻止他们。接着，沿左侧道路前进，途中会遇到从地下冒出的软体生物，它们会散播毒素，可让毒气免疫的绿色小鬼去对付它们，并将旁边的重物推过去堵住洞口，同时解救出被困在一旁的精灵，他们会把你带到矮人的营地。清除营地的矮人后，在附近的桥边遇到一名精灵，他向你描述了矿山的情况，你也能看到一只石巨人守候在闪光矿洞（The Glittering Mine）门口。尽管石巨人身型庞大，但移动很缓慢，可让绿色小鬼爬到他身上进行攻击，能够轻松解决它。进入闪光矿洞后，一名精灵会拜托你寻找4袋金子，前3袋金子都不难找，但要小心沿途的矮人。找第4袋金子需要穿过一道关卡，在那里还会遇到几名被困的精灵，此时会有两种选择，第1种是善良路线，先杀死附近的巨型软体生物，再解救出被困的精灵；第2种是邪恶路线，先解救出被困的精灵，再杀死附近的巨型软体生物，一些精灵逃出牢房后会被巨型软体生物杀死。



击败石巨人，进入闪光矿洞



拉动对面的开关，离开酿酒厂

离开闪光矿洞后，沿一旁的山道前进，来到矮人城堡门口，在那里需要利用矮人丢掷下来的炸弹炸开城门，然后再进入对面的建筑工地，你从一名生命垂危的精灵口中得知母神雕像被偷了，但鬼王依然要求你进入建筑工地进行调查。在调查建筑的过程中，要注意躲避滚石怪的滚动攻击，对付最后的石巨人可不用动手，直接拆毁四周的围栏，让滚石怪将它撞死。随后，离开建筑工地，从正门进入酿酒厂（The Brewery），里面有几道木门，需要拉动旁边的开关才能开启，其中一个机关需要利用小鬼才能到达，在酿酒厂地下2层还能找到提升小鬼能力的矮人酒桶。

十七、决定精灵族的命运
(Determine the Fate of the Elven Race)

从酿酒厂出来，来到一个山谷里，远处又是一座小城堡，那里是矮人国王（Goldo）的宫殿（Royal Halls），可暂时不要去招惹这位矮人国王，先从侧旁的道路来到奥秘矿洞（The Arcanium Mine），刚进去便能看到对面的第3座熔炉，由于这里的敌人大部分使用火焰，小鬼部队可以红色小鬼为主。在奥秘矿洞里，首先消灭在熔炉附近徘徊的火焰机器人，再拉动右侧的开关，关闭一旁的火焰，接着控制红色小鬼迅速将熔炉抬走，途中要注意保护小鬼，防止他们被软体生物袭击。走过一段崎岖的路段，前面的几重火焰挡住了去路，此时可控制部分红色小鬼跑到上方拉动第1个机关，等熔炉运过去后再拉动第2个开关，最后再拉动第2个开关将熔炉安

全运过火焰障碍。在接近传送点时，一只巨大的软体生物出现在你面前，最好将红色小鬼换成绿色小鬼，因为击败它后还要对付非常多的小软体生物。

当熔炉传送回黑暗之塔后，乘坐一旁的升降机可直接返回奥秘矿洞洞口。这时，返回矮人宫殿前沿，利用蓝色小鬼转动对面的机关并通过桥梁。进入矮人宫殿，前方的铁闸紧闭着，需要消灭周围的火焰机器人才能打开，战斗过程中要注意炸弹爆炸。穿过铁闸，终于见到了矮人国王，他驾驶着一架战车与你作战，这场战斗尽量让红色小鬼和绿色小鬼出战，让他们绕到战车身后进行袭击，后期还可以利用炸弹来引爆战车。就这样，矮人国王很快就倒下了。最后，在城堡倒塌之前，你还将面对善与恶的抉择，这个决定将决定精灵族的命运，你可选择救出精灵族，一起逃出宫殿，也可选择抛弃精灵族，独自逃离宫殿。



与集团领袖卡恩战斗

十八、寻找小偷的隐蔽处
(Find the Thief's Hideout)

返回黑暗之塔，鬼王得知偷走母神像的小偷已经逃往鲁卜安沙漠（The Ruborian Desert），要求你立即前往追捕。来到鲁卜安沙漠后，沿着小路向右前进，经过沙漠时必须迅速通过，否则会遭到沙虫的袭击。当你遇到第一只沙虫时，可在其后方找到不少爆炸虫，只要用小鬼将它们的蛋抬到沙漠中，这些爆炸虫便会跟着进入沙漠，最后利用它们来炸死沙虫。在前方的道路上，你会见到一些骨头状的障碍，此处也需要将爆炸虫引到这里将其炸毁。穿过一段沙漠后，会遇到那名小偷，身手敏捷的她随即向远处的城镇逃去，你必须一路追上去，一直追进城镇。在城镇里，小偷会利用建筑物与你周旋，此时需要将她赶到尽头处的传送点，可在街道两边的通道口各驻扎一名小鬼，然后慢慢将小偷往后赶，一直赶到传送点，这样便捕捉成功了。此外，在城镇里还能找到神母神像，如果杀死挡路的精灵，并将它搬回黑暗之塔则为黑暗路线，如果将它留在城镇里即为善良路线。

十九、解放狂欢村
(Free Spree)

回到黑暗之塔，小偷被关押在笼子里。随后传来巨大的震动声，原来是集团领袖卡恩（Kahn）的恶魔军团正在袭击狂欢村，鬼王得知情况后立即让你前往狂欢村阻止这场浩劫。来到狂欢村，发现袭击村庄的只是巨眼怪和精灵刺客，可用黄色小鬼来对付这些精灵刺客，而用绿色小鬼爬到高处对付巨眼怪。战斗很快就结束了，而村民们会纷纷跑出房屋，跪在你面前请求你的原谅，此时你会有两个选择，可选择原谅，直接不理这些村民返回黑暗之塔；也可选择不原谅，杀死所有村民再返回黑暗之塔。

返回黑暗之塔后，得知集团领袖卡恩正在袭击天堂之巅，而你也立即赶往那里。来到天堂之巅，看到卡恩正在城镇里四处破坏，此时必须与它进行一场战斗，这场战斗分为3个阶段，第1阶段需要清除周围的敌人，减少一些外来因素；第2阶段需要清除不断召唤怪物的巨眼怪，必须强行推动机关将城门关上；第3阶段与卡恩进行单对单的决斗，让众多小鬼去欺负他吧！

二十、真正的霸主
(Real Overlord)

战胜卡恩返回黑暗之塔，正当你享受着小鬼们的欢迎时，一名苍老的男子却坐在你的王座上，原来他才是真正的霸王，罗斯和温薇特都是他的女儿，而你只是一个被利用的对象。正当霸王打算将你处死时，你的老婆背叛她的父亲救了你一命，但你还是失去了所有的能力。此时，你必须前往城堡底层，找回各小鬼的蜂巢来恢复能力。在找回小鬼蜂巢的过程中，需要利用各小鬼的能力转动机关和抬走蜂巢，沿途的敌人会不断出现，要注意保护才能顺利通过。恢复能力后，推开尽头处的墙壁，老霸王在大厅里恭候着你，你需要与对方来一场生死战，他能召唤大量敌对的小鬼，尽量清除完小鬼后再去攻击老霸王，由于老霸王身上有保护罩，需要根据保护罩的颜色来选择对应颜色的小鬼进行攻击。当老霸王受到一定伤害后，他会发动大范围的旋转攻击，这时候要注意小鬼的安全，一旦保护罩消失了，就必须立即召回小鬼。经过反复的战斗后，老霸王最终倒下了，而你也成为了新的霸王……

OVERLORD 最终结局

第一种结局： 邪恶度超过50%，老婆选择罗斯。

结局剧情： 老霸王倒下了，世界恢复了和平，主角用暴力和恐怖来维护自己的统治，世间到处都是死亡和燃烧的景象，但主角却与罗斯安静地生活在一起，享受着快乐的日子。

第二种结局： 邪恶度不超过50%，老婆选择罗斯。

结局剧情： 老霸王倒下了，世界恢复了和平，在主角的感染之下，小鬼们与人类和平共处，世间也成为了快乐安宁的乐园，而主角与罗斯安静地生活在一起，享受着快乐的日子。



善良路线的结局

第三种结局： 邪恶度超过50%，老婆选择温薇特。

结局剧情： 老霸王倒下了，世界恢复了和平，主角用暴力和恐怖来维护自己的统治，世间到处都是死亡和燃烧的景象，而城堡里到处都是铁笼和奴隶，因为主角选择了温薇特。

第四种结局： 邪恶度不超过50%，老婆选择温薇特。

结局剧情： 老霸王倒下了，世界恢复了和平，在主角的感染之下，小鬼们与人类和平共处，世间也成为了快乐安宁的乐园，但城堡里却到处都是铁笼和奴隶，因为主角选择了温薇特。

烽火乱

——三星电子杯WCG 2007中国总决赛印象记

■ 本刊记者 冰河

中国人民大学世纪体育馆没有奥体中心羽毛球馆那样宽阔，馆外背着书包来来往往显示出一派宁静的气氛。在这种学院气息的映衬下，尽管WCG 2007的招贴广告四处飞舞，但却少了几分历来的狂热，多了几分沉稳和理性。除了决赛当天之外，亲自到世纪馆观看现场比赛的人数不比往年多，加上今年严格执行赛场纪律，观众混入比赛场地的可能性大大减小。不过Sky、F91等人的身边还是不断出现想办法溜进赛场要求签名、合影的Fans。赛场内出现的各种年龄层次的观战者也说明，电子竞技正在走出过去“玩物丧志”的符号化定义，逐渐被更多的人接受和热爱。而且过于纷乱喧闹的场面未必是繁荣的象征，WSVG武汉站上种种喧哗的场面，最后带来的却是“让中国人蒙羞”的结果。而WCG比赛在中国的7年征程中，尚未出现无法控制的混乱场面，说明比赛承办方对赛会的组织和控制胸有成竹。不过尽管场内依旧熙熙攘攘，但经历了7年的WCG大赛，也不可避免陷入是否有“七年之痒”的争议中。而更多更深刻的疑问，则一直没有平息过。围绕着比赛赛制、相关战术等事项的讨论，在各个电竞论坛中都是焦点话题。



中国电子竞技领域的精英这一刻尽聚于此

电子竞技向何处去？自从这个运动出现在中国社会以来，所有卷入其中的人们就时常自觉不自觉思考这个问题。虽然经历了“电视禁播令”风波的影响，但电子竞技在被国家体育总局列入正式体育竞技比赛项目行列之后，所有热爱电子竞技的人都看到了电子竞技在未来所拥有的机遇和潜力。中国选手Sky在WCG世界总决赛中连续两届夺得《魔兽争霸》项目冠军，更是给电子竞技运动在中国的发展添加了至关重要的一把火。2006年成为中国电子竞技前所未有繁荣的一年，华硕新举办了WGT，联想全力打造出IEST大赛，加上原有的WEG、WCEL、CEG、IEF……电子竞技拥有了更多展现精彩的舞台，F91、Fly100%、Lyc……一个个新的ID让时常站在舞台上的PJ、Sky、xiaoT不再感到孤独。我们似乎拥有了最好的光景。

可是在夺目的光环下，无论是“体育人物投票”事件、WSVG武汉站的混乱、李晓峰面对IEF与WEG的两难选择，还有PGL联赛上突然出现的抵制盗播声明，都令所有热心电子竞技的爱好者们看到这样一个现实：机遇到来的同时，也带来了更多的泥沙。总有人出于各种难以言说的目的，在新兴起的充满希望的领域浑水摸鱼。越来越多的比赛带来的观众分流、赛会制与联赛制的孰优孰劣、投入与产出的难言之痛，也是业内人士需要迫切面对解决的问题。所有人都依旧在为了“向何处去”而苦苦寻找答案。就在这种希望与失望共存、精彩与丑陋同在的奇异气氛里，2007年的WCG中国总决赛，来了。

横空出世


曾经的三冠王SuhO不敢放松任何一场比赛

《魔兽争霸Ⅲ》无疑是如今最受欢迎的单项比赛项目，虽然FIFA有深厚的群众足球基础，“星际”是电子竞技的开山和大成之作，但中国玩家对《魔兽争霸Ⅲ》还是情有独钟，因为这个项目给中国电子竞技带来了足够的荣光。两枚沉甸甸的金牌，让欧美和韩国选手独霸电竞赛场的历史成为了过去，五星红旗终于飘扬在新加坡和意大利的上空。而为我们带来这份荣誉的就是Sky，毫无争议地成为当前中国电子竞技第一人。很多Fans就是为了能够看到Sky的比赛而来到现场。他们敬佩而谨慎地围在自己偶像附近，看着他经历一场场战斗，为他的胜利和失败而欢喜、悲伤，为他加油打气。我们看到Sky一路斩将过关杀进了最后的决赛，可是正如场下Sky对记者所说的那样，没有这些拥挤在赛场门口，拿着自己节衣缩食省出来的零用钱，支持中国电子竞技的爱好者们，他无法想象能获得现在的胜利。所以，尽管刚刚打完PGL联赛并拿到了冠军，但Sky还是撑着疲劳的身体来到了WCG赛场。他也许不是永远的冠军，但是正如那句著名口号所喊的那样，Sky知道他自己不是一个人在战斗。

比赛的第一天就呈现出一片乱战的景象，虽然Sky（李晓峰）、xiaoT（孙力伟）、Suho（苏昊）、Fly100%（陆惟梁）被列为4个小组的种子选手，但其他选手显然没有把这个“种子”的名号当回事。Sky的小组第一场比赛就陷入了苦战。在人口少于对方，两名3级英雄对战两名4级英雄的不利情况下，Sky沉着冷静地利用地形限制了对手，在一场本不被看好的战斗中笑到了最后。不过在随后的比赛中Sky还是输掉了2场比赛，最后经过与杜崔加赛才以小组第2的身份出线。有人说这是Sky刚刚打完PGL有些疲劳，有人说这是Sky常用的战术，保留状态后面爆发，还有人说这是因为著名选手Tod这次也来到了现场，并在Sky的背后观战，他因此有所保留。不管外界的议论如何，Sky礼貌地推开围观的人群，走进休息室拿着他著名的小本子思考一天的战斗。而无论他走到哪里，身后都有一台摄像机和麦克风紧紧跟随，那是国外网站GOTFrag派来特别关注Sky的采访小组。

B组战况比Sky的A组还要激烈，一天的比赛结束之后3名选手的战绩竟然相同，胜负关系也环环相扣，不得不临时进行加赛。最终xiaoT和Like两人幸运出线。xiaoT也是现场除了Sky外人气最高的选手，网络视频在一天内特地选了他的2场比赛进行转播并配合解说，而主持人还现场对xiaoT进行了采访，并拿xiaoT去年比赛时因落枕而不能动的脖子与他开玩笑。据说xiaoT今年比赛的时候，手指又出现了抽筋的现象，不过最后也未能得到验证。而C组赛前被看好的infi则没有如种子选手Suho一般顺利出线，小将Lyc取代了他的位置。D组的出线选手则没有什么悬念，Fly100%和去年的亚军Rabbit成为最后的胜利者。看到进入8强淘汰赛名单的对阵，很多人都开始摇头，Sky对Suho、xiaoT对Fly100%，4名种子选手刚进入8强就遇到了一起，不知道这意味着什么。

也许这就意味着机会。一天的战斗结束之后，成功进入最后3强，拿到了去美国机票的3人是Lyc、Fly100%和Sky。很多人对于Lyc能走到这一步非常吃惊，因为此前这名选手还没有获得过任何大赛的冠军，此时却站在胜者组冠军的有利位置上。盛名已久的Sky和Fly100%被迫先进行了一场厮杀以争夺最终的决赛权，在EI回音岛这张地图上，两人展开了一场人兽大战。Sky使用他成名绝技一波流在14分钟内就解决了战斗。新人对天王，谁能笑到最后呢？

答案令人吃惊。尽管决赛抽到了TR乌龟岛地图，尽管Sky迅速发现了处在近点的Lyc，并如大家预想的一般使用了一波流压制打法，但Lyc的恶魔猎手在井水和药剂的支援下，硬是顶过了难熬的3分钟，依靠追杀对手的步兵和农民升到了3级，而Sky只剩下大法师逃回了家里。看着喝完井水，带着部队气势汹汹而来的恶魔猎手，Sky犹豫了一下，打出了GG。不过8分钟，冠军的归属就水落石出。Lyc，一个从未拿过大赛冠军的新人，一个在赛前面对主持人的再三鼓励依旧坦承自己最多只有40%把握的年轻人，一个在赛后激动得双手发抖的大男孩，高高举起了那把为“魔兽”冠军特别制作的王者之剑。迎接他的，是台下如雷的掌声。


从小组赛开始Sky就遭遇到强劲的挑战

外电竞网站特派小组时刻盯着Sky的一举一动

夙愿得偿

“星际”，永远的“星际”。尽管已经过去了10年，尽管有更多的战略游戏新项目加入，但无论是哪个大赛，“星际”的观战者永远都有那么多。而PJ、F91、LX、66这些四处纵横的高手，虽然不像Sky一般有超级的人气，可只要他们一出现，身边总有闪光灯和签字本出现。“星际”的确已经不是最受欢迎的单人比赛项目，而这些在赛场上坚持奋战的人们，也已经不再单纯为了鲜花和掌声。“在世界赛场上打败韩国人”，这是记者在采访中多次听到的回答。也许这是他们唯一为之奋战的理由。对于一个已经风行了10年的游戏，一个始终被韩国人包揽冠军的竞技项目，中国人希望在“星际2”出现之前能有可能打破韩国人的垄断。也许，这是他们最后的机会了。



以竞技精神的名义，WCG造就了中国电子竞技的神话

“星际”项目中最受人瞩目的无疑是最近刚刚结婚，被称为“大龄已婚无前途男”的F91（孙一峰），F91的比赛风格凶狠而诡诈，正如他擅长使用的虫族一般。在小组顺利出现之后，他的第一个对手就是去年的亚军，代表中国出战世界总决赛并取得第 4 名的LX（罗贤）。结果F91成功控制住了对手的经济，依靠消耗战一点点把对手压制到崩溃。从局面上来看，在韩国联赛征战2年的LX没有一点机会，显示出F91的强大实力。在后面的比赛中，F91一路顺风顺水，直到他遇到66（庄传海），争夺胜者组的冠军。

66也是驰骋“星际”沙场多年的老将了，2005年和2006年都曾作为中国的代表出征意大利，是一位在大赛中发挥非常稳定的选手，不过他还从未品尝过WCG冠军的滋味。在采访中66表现出异常的夺冠热望，面对几场艰苦漫长的比赛都咬牙挺到了最后。特别是在8强战中与leilei（申磊）的一场同族大战，双方都不约而同采用步兵转隐形飞机的开局，几场空中游击战之后，66在空中取得了一定的优势，但leilei依靠地面强大的坦克和机甲部队稳步推进，拼死开辟出了分矿区。66连续几次骚扰不成，看到对手的防御体系越来越严密，不得不全力压上，在牺牲了自己大部分的空军之后，将leilei大部分的机械化部队歼灭，leilei刚成型的分矿也灰飞烟灭，不过66也无力继续进攻，双方转入相持。66决定转型大和舰队，他依靠小规模的布雷车和步兵不断四处骚扰，压制leilei无法开分矿。而leilei在打退两波骚扰之后，终于发觉66的真正意图，也转型大和舰。双方的大和舰先后进入战场，加上地面的枪兵、坦克和机甲，展开了一场立体机械化战争。不过66的优势在于经济，尽管前方不断消耗，但生产始终跟得上，而至关重要的大和舰也没有损失太多。最终66的大和舰队在SCV的修理下击溃了leilei的防线，兵力和经济双双处于劣势的leilei遗憾地打出GG。这场比赛耗时近100分钟，66在比赛结束后连呼不容易。而后在面对F91的挑战时，66没有犹豫，给了虫王当头一棒，把他打进了败者组。



让我们去美国，这是所有选手的心愿

PJ（沙俊春），这位曾经连续3年夺得WCG中国总冠军的选手已然不是赛场中最受人瞩目的热点。在韩国征战联赛近3年后，如今的PJ不再如从前那般意气风发，他会拍着队友的肩膀说“别紧张，开局稳一点”，然后静静坐在场边的椅子上与朋友观看其他项目的比赛。即使是面对小组出线错综复杂的形势，需要加赛2场以争夺出线名额的时候，他还是习惯先在场边看看别的项目再整理自己的装备。也许这就是风浪考验的结果，连续3年的WCG中国总冠军却在去年未能进入3甲，赛场上出现了一个自己的“苦手”F91……沙俊春在韩国磨炼之后，真正变得冷静了许多。尽管被F91再次打进了败者组，但面对他在韩国联赛的队友LX，PJ的打法稳健强悍，虽然双方彼此都非常了解，前期的战略发展都是直奔龙骑的科技树，而且在前几次小规模的接触中LX都取得了上风，积累了一定的优势，但PJ利用LX希望速战速决的心理，成功利用地形与LX的优势兵力展开了一场消耗战。虽然结果是两败俱伤，但PJ成功将分矿运转起来，确立了经济和科技的双重优势。随后PJ没有给LX太多的机会。尽管LX试图利用技巧、操作引诱PJ犯错误，但效果甚微。最终LX打出了GG，而PJ则长出了一口气。赛后的罗贤躲到无人处，不想让别人看到他的伤心样子。不过PJ在后面的败者组中再次遇到F91，他还是没有摆脱“苦手”的噩梦。PJ没有流露出任何失控的情绪，他稳稳收起装备离开了赛场。也许，能有机会再次代表中国征战，对他已经足够了。



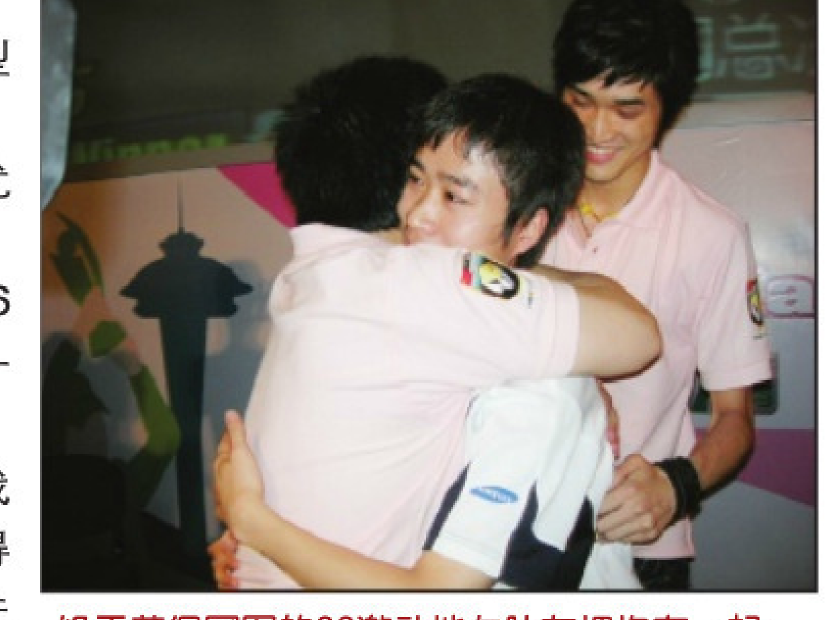
《星际争霸》的前三甲，不知能否在美国打破韩国人的垄断



获得冠军的66信心满怀

F91对66的复仇之战首先在ParanoidAndroid地图上展开。F91如果想夺冠，需要连胜66两场，而66只需要赢一场就可以把冠军收入囊中。因此66的开局非常稳健，而F91则利用小狗与66周旋一阵之后，迅速转型飞龙，利用飞龙的机动性打击66的分矿，确立了一些优势。66的经济受到影响，机械化军团的成型有些慢，部队也被飞龙骚扰得有些狼狈。就在66犹豫的几分钟里，F91利用经济优势制造出大量的猛犸，配合空投的地刺，在前方和后方同时突袭对手，一举将66的机械化部队大部分歼灭。F91获得第一场的关键胜利，把悬念留在了第二场。

第二场66采用野兵营地堡Rush战术，这是个有些冒险的打法，并且取得了一定的成功。但66犯了巨大的操作失误，让F91有限的部队成功从两线夹击，


终于获得冠军的66激动地与队友拥抱在一起，热泪盈眶



失去冠军的F91久久坐在电脑前不肯起来，一脸木然

打掉了66的地堡，导致这次Rush没能成功。中期F91依然获得优势，但似乎他在这场比赛中没能找到66的节奏，而且也出现了明显的操作失误，出击的自杀蛾在关键时刻没有控制好，太多的自杀蛾撞到了同一个科技球上，浪费了兵力。在科技球的照耀下，66将F91的蝎子一个个从地里挖了出来。而失去了蝎子毒雾的保护，虫族庞大的部队根本无法靠近人族的钢铁防线。66稳步进攻，一直打到F91的分矿。当坦克将分矿的基地轰成一片废墟的时候，F91实际已经失去了这场比赛，但他不甘心地指挥剩余部队借助地形竭力防守，并尝试空运农民开分矿，将战斗又拖延了3分钟。可惜在经济和科技的双重劣势下，这已经是F91所能做到的极限了。当坦克冲上高地架起大炮的时候，F91无奈地打出了GG，用双手蒙住了脸，良久没有动作。而他的对面，66猛地高举起双手，仰面向天，然后与冲上台的朋友拥抱在一起，泪水流了出来。他在这个赛场奋斗了6年，终于站到了最高处。



比赛间隙也有表演来放松气氛，这个造型很像“千手观音”

独孤求败？

作为电竞赛事中唯一的团队合作项目，CS——《反恐精英》不仅仅是一个充满热血的游戏，也是一个需要友情的项目。一个配合默契、相互信任的团队，往往能战胜人人都是枪神的新队伍。可惜，在充满坎坷的中国电子竞技领域，想保持一个稳定团队是非常困难的事情。历史上就曾经出现过刚刚夺得WCG中国冠军的队伍，却在出征前夕散伙的事情。而几年来在CS项目中纵横不倒的WNV战队，也经历过多次人员变换。与其说是他们实力高于别人一筹，不如说是他们有良好的人员配备，能保持队伍的相对稳定。即使如此，在赛场中记者了解到，WNV战队已变换了东家，爱国者将成为新的投资方。希望这次变化不会给WNV战队带来太大的影响。

与“星际”和“魔兽”项目相同，CS项目也设立了“种子”，WNV.GM、WNV.CN、TR.U、TR.V这4支队伍成为4个小组的种子队伍，而其他诸如Star.Ex、X7-Hacker、Forever等队伍也有挑战的实力。不过相对以往双方激战不休的场面，本次参加WCG总决赛的队伍却有些异样。比赛伊始就有NEWLIFE和Nodistance两支队伍弃权，随后的比赛中FS和BJ战队也宣布放弃比赛。据记者了解他们放弃比赛的原因是对赛制的某些规定有不满，认为有失公平。但大多数队伍都照常进行了比赛，C组的Star.Ex和TyLoo.PM还不得不通过加赛才决出小组出线名额的最终归属。

《街头篮球》项目的冠军三人组，MM是其中的焦点

经历一场内战之后，WNV.GM站到了最高领奖台

从淘汰赛开始，比赛的步调就按照大部分人预想的那样展开，WNV两支战队分别在胜者组和败者组中高歌猛进，只是在准决赛中才遇到了挑战。WNV.GM和TR.V两支队伍在著名的Dust2地图上杀得难解难分，双方多次出现翻盘的精彩局面，比分一直咬着不放。最终还是WNV.GM利用对手的一次失误，成功拆除了炸弹，将比分拉开，最后以19：15的比分淘汰TR.V，与WNV.CN成功会师于决赛。这场发生于WNV战队之间的内战却丝毫没有兄弟间的谦恭，双方厮杀得比真正的仇人还要凶狠，多次出现手枪对射、手雷自爆的白热化场面。关于这场比赛的详细情况，我们将会在竞技栏目中播出具体战报，在此不浪费篇幅。

FIFA项目已然没有了从前的兴盛和热烈，也许是中国足球的不争气，也许是来自《实况足球》的冲击，本届比赛的FIFA项目冷清了许多。不过在比赛前与老将李君的交谈中，记者得知如今还是有几名新人具有比较高的竞技水平，而他自己则感到对抗越来越吃力，主要是年龄增长和工作压力带来的反应速度下降，以及体力的不济。不过最后李君还是杀入了3强，成为本届比赛出征美国为数不多的老面孔。

《命令与征服3》也成为本次比赛的正式项目，并有一个出征美国的名额，这有些让人意外。因为直到比赛开始前，很多人都不清楚增加了一个项目。而这个项目的比赛也成为整个赛场最轻松的过程，仅仅有6名选手出现在总决赛中，不到半天就完成了所有的比赛。根据记者了解，系统设计和平衡性上的缺陷使得这个游戏原本不适合作为竞技项目出现，但迫于美国赞助商EA的压力，WCG官方不得不增加了这个项目，并给予一定的支持。可惜增加项目的消息直到7月27日总决赛开幕之际才被大多数人得知，否则相信一定有很多人去争夺那10 000美元冠军奖金。

WCG 2007在一片掌声中落幕了，但这并不是一个结束。事实上，除了10月份在美国西雅图的总决赛之外，中国电竞还要面对更多的挑战。除了Sky为中国拿到了2次冠军，其他项目都表现出“内战凶猛、外战稀松”的态势，何时我们能有下一个Sky？何时我们的团体项目也能拿到冠军？所有的人都在期待……P



比赛结束，人走台空，但还是有一些东西让人无法忘怀



《生化危机4》难点详解

■山东 张跃瀚

可能是考虑到《生化危机4》的游戏机版已经推出很长时间了，CAPCOM在PC版的《生化危机4》中弃用Normal模式而用PRO模式作为初始游戏模式，这导致一部分玩家通关困难。本文针对各个难点给出详细解答。经过笔者及朋友们多次试验，连初次接触游戏的玩家基本上都可以做到无损伤通过各个难点。

章节：1-1
战斗地点：村庄
敌人：电锯男+大叔大妈（打死16个后战斗强制结束）
推荐武器：霰弹枪



图1

剧情结束后立刻转身上2楼，分别取得霰弹枪、手榴弹和几发霰弹枪子弹，之后推倒梯子并跳下，来到斜对面的仓库调整站位准备战斗（如图1）。一般我们“勇猛无双”的小Boss电锯男会首先冲上来，这里建议先用手枪阻碍其前进（要打头），等后面的大叔大妈赶上来时换手雷丢入敌群，再用手枪给电锯男补补就可开始“捡”钱了。但此时战斗还没有结束，敌人仍会涌来，最好的办法是先带着大叔大妈们围着村庄练“长跑”，当聚集4～5人时就用霰弹枪灭之，大约4分钟后发生剧情战斗结束。当然，你也可以在梯子附近来回练习攀爬跳跃以躲开敌人。这里介绍一个心得，电锯男可以用刀子直接干掉，具体做法就是当电锯男在附近时，就开始用刀子向下“划”，注意一定要向下，因为只有这样才不会被“一锯两断”，仅推荐自虐狂尝试。

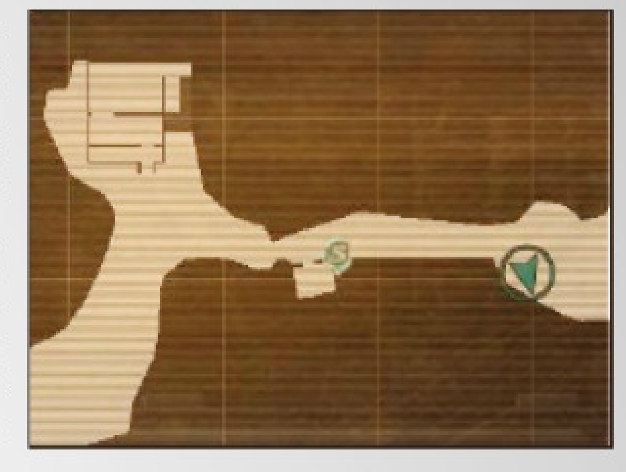
章节：1-3
战斗地点：湖中
敌人：变异鱼
推荐武器：标枪（强制使用）

这场战斗绝对经典，同时这也是最讲究技术的战斗。剧情过后按“右转”键避开浮木，接着拿起鱼枪开始攻击。变异鱼共有两种攻击方式：一种是在拖着船移动时突然潜水，而后冲上水面攻击，一般情况下它从船的左边下潜就会从左边冲出，只要在它下潜后右移就可躲避，反之同理；第二种是当船静止不动时，变异鱼会从远处攻击，按照提示转动视角并攻击它的嘴部即可。大约“投中”十几枪战斗就会结束。注意：在它拖着船游时可以控制船左右移动，被撞下船后不要紧张，利用QTE系统可快速游回船上，但是你的游泳速度和生命值成正比，要注意。

章节：2-1
战斗地点：竹墙竞技场
敌人：巨人
推荐武器：狙击枪（刀子）

此战有一分支剧情：如果将第一个存盘点附近的（图2）小狗救起，那么此Boss战那只狗会出现帮助Leon吸引巨人的注意，从而减轻游戏难度。

先说说巨人的攻击方式和应对策略：一种是“鲁智深拔大树”，通过QTE系统避开；另一种是“单瓶保龄球”，向左/右跑避开；第三种是“一头撞南墙”，还是QTE；最后的也是最搞笑的方式——迈着八字步去擒拿，你只要不站着等它“擒”就没有危险。


图2

再说说攻击的问题。手枪、霰弹枪、狙击枪还是手榴弹任君选择，这里就不再详细论述了，我的方法是刀子。首先，用刀子能够节省大量弹药，使你不为弹药发愁；其次，这个过程可以“锻炼”一下我们的操作，为与Krauser的缠斗积累一些经验，这是后话了。当巨人迈着八字步来攻击Leon时，我们要学习韩信同志忍一下胯下之辱从它胯下跑过去，由于巨人转身很慢，所以我们可以趁他转身时用小刀“划”它2～3下。但是切忌贪多，不然会被它抓起当作握力器的。当它受到一定程度伤害就会捂住脸部跪倒在地，背后会生出寄生虫，靠近用QTE攻击即可。

章节：2-2
战斗地点：2层别墅
敌人：无数大叔
推荐武器：霰弹枪+闪光弹（对付寄生虫）

个人认为这是非常有新意的一场战斗，无论打第几遍都会紧张。此战位于一座2层别墅中，一开始敌人会从一楼的3个窗口突入，大约3分钟后Lusis会提示上2楼，这时敌人会通过梯子爬上来且1楼的敌人也会上楼，再坚持大约2分钟战斗结束。若是你仍然不想欺负

这些村民，你可以上2楼后开始专心推梯子，把灭敌的工作交给Lusis就OK了，当然在适当的时候你也需要扔几颗闪光弹。你也可以站在图3、图4位置用霰弹枪进行攻击，当然无论是1楼还是2楼的敌人都需要全部剿灭。此处千万不可吝啬手雷，看见人堆就扔高爆，看见虫子就扔闪光。攻击时推荐将敌人打飞就可，千万不要只认准一个方向打。

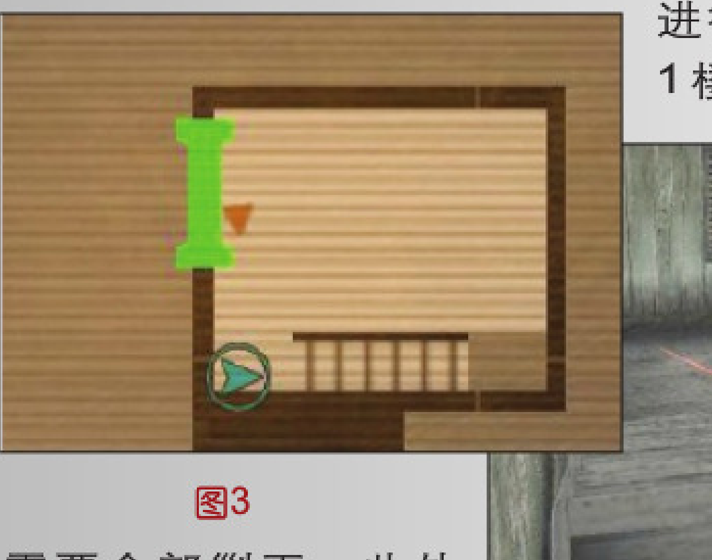

图3

图4

章节：2-3
战斗地点：某房屋
敌人：村长
推荐武器：燃烧弹（第一形态）+霰弹枪（第二形态）

剧情结束后，把握好时机扔3颗燃烧弹就可使村长变为第二形态，经过测试最好的投掷方法是每3秒钟投1次；当村长变成第二形态时，燃烧弹、高爆弹都可令他从高处掉下来，但我并不推荐这种较为奢侈的战斗方式。我的方法是在村长攻击你之前开枪，这样他也会掉到地上，给他补几枪再等他下一次攻击，我打他时一共开了13枪（没有任何改造的霰弹枪且没用油桶）。另外3颗高爆也可送第二形态的村长见上帝。P

"暗夜"内战的制胜法宝—隔山打牛法

■甘肃 G[MAGIC]Y

一提到"暗夜"内战，广大"暗夜"玩家一定会眉头紧皱，原因是"暗夜"内战十分单一、乏味，经常都是以恶魔猎手开局，然后不停地暴树妖，与对手互相周旋直到决战为止。很多"暗夜"选手布局十分优秀，依靠建筑美学的建筑群易守难攻，很难深入打击敌人。弩车是"暗夜"的好帮手，一级主基地就能拥有且升级后可穿透几个建筑（适合打密集的建筑），但弩车机动性很差，APM低的选手很容易使其成为敌人的经验。本人经过研究发明了一种丛林配合弩车的有效战术。

一开始仍是4农民采矿，5农民祭坛，首英雄出丛林，如果对方骚扰就学缠绕，自己MF则学习召唤树人。前期最好双战争古树造弓箭手，依靠他们前期的高攻击辅助英雄快速达到3级，学会2级召唤树人（如一开始学习缠绕可去买书洗点）。中期时可适量造些女猎手，把握时间快速MF地精实验室并买2艘飞艇，这时基地出适量弩车。英雄带兵假意骚扰，到达对方主基地周围树林旁边（小心卡在里面逃不出来），这时飞艇从侧面飞到树木上方，丛林向飞艇探测出的树林中召唤树人然后安全撤退。回基地后补充完毕后，用飞艇从侧路进入对方基地，将弩车空投到刚召唤过树人的地方，这时英雄带领部队进入对方基地牵制敌人兵力，弩车齐射敌主基地（你在对方未探测区域，就是想打也打不到你），等大树倒塌后攻击最近的密集建筑，英雄带兵一直迂回骚扰，让对手基地里面目全非直到完全崩溃打出GG。

前期带兵快速MF地精实验室


英雄假意骚扰，利用飞艇探测为空投打好基础


大量战争古树既能快速暴兵又能防御骚扰

弩车齐射，让直线上的建筑全部消失

此战术应注意以下几点：

1.如对方使用弓角流时，此战术不可使用。

2.小心对方使用水晶球或地精的望远镜后，用远程部队或丛林的召唤树人攻击。弩车攻击时飞艇要注意，敌人一旦攻击到弩车时要快速载其撤退。

3.此战术一定要中期就速战速决，不能等奇美拉等出来后给敌人充当经验值。



1.在地精实验室旁放个小精灵采木，如对方被逼急了，可能会和你对拆。用地精的望远镜快速找出其分基地并空投弩车去解决。

2.在基地多种些战争古树，既能快速暴兵又能防守对方的骚扰，而且价格十分合理。

这个战术本人在战网上除了一次侦察失误导致对方弓角流成型外，获得了绝大多数胜利。所以希望大家一定要依靠"暗夜"的强大侦察水平观察到对手的一切动向，最后希望广大的"暗夜"战友们能快乐"魔兽"，将暗夜精灵战术发扬光大。P

补丁铺（由游侠补丁网提供）

《橄榄球08》（EA SPORTS Rugby 08）光盘补丁
《文明Ⅳ——超越刀锋》（CivilizationⅣ：Beyond The Sword）光盘补丁
《文明Ⅳ》（CivilizationⅣ）v1.74升级档光盘补丁
《彩虹六号之维加斯》（Tom Clancys Rainbow Six Vegas）v1.05升级档光盘补丁
《无限试驾》（Test Drive Unlimited）v1.66A升级档光盘补丁
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.06.980升级档光盘补丁
《细胞分裂——双重间谍》（Splinter Cell：Double Agent）简体中文版 正版光盘保护补丁 本补丁仅限于正版用户使用
《太阁立志传5》（繁体中文版）游侠新编剧本：北国的雄狮正式版v1.0
《生化危机4》（Biohazard 4）v1.0亚洲版 游侠专业原创简体中文v1.0正式版汉化包 本版汉化系正式版完全汉化，游戏中文本部分和图形部分全部重新进行制作，并完整汉化了全部的内容，同时对最终测试版中出现的问题进行了全面修正，本汉化包适用于目前亚洲版v1.0版的英文游戏，傻瓜式安装即可。
《生化危机4》（Biohazard 4）v1.1欧洲版 游侠专业原创简体中文v1.01 SP2正式版汉化包 本版汉化系正式版完全汉化，游戏中文本部分和图形部分全部重新进行制作，并完整汉化了全部的内容，同时对最终测试版中出现的问题进行了全面修正，本汉化包适用于目前欧洲版v1.1版的英文游戏，傻瓜式安装即可。
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command And Conquer 3：Tiberium Wars）v1.06简体中文版 游侠原创完美绿色傻瓜升级包 本升级包具备下列功能：任意版本号游戏直接覆盖升级到最新升级档，任意语言版游戏直接覆盖汉化为最新简体中文版，傻瓜式安装后直接光盘运行，简体中文字体选用黑体，游戏中的文字效果超越官方版。

问题交流

我玩**《文明4》**，到后期科技什么的全满了，能建的东西也全都建齐了，可就是没有石油。别的国家可以在海上建油井，我建了工作船，就是不能开油井，怎么才能搞到石油呀？

石油出现初期就要注意油田的分布，如果自己领地内没有，就要在进入石油应用时期前去占有或抢占油田，当然还有种获得油田的方法，不过这个就是看运气的，运气好的话会在自己领地内出现发现油田的报告，不过最好别想靠这点运气。另外，国境内海上有石油，还需要你研究出塑料科技，再派工作船去建设才能获取。

在玩**《文明4》**时，城市里臭气冲天，散发着黄黄绿绿的气体，还有苍蝇飞来飞去，这是怎么回事呀？要如何解决呢？

这是人口增多引发的卫生问题，把加十字的建筑能造的尽量全都建设起来，还有大量提供加十字的资源，这样双管齐下，一般就能解决了。而且卫生问题一定要注意，否则会造成人口增长速度变慢，直到负增长。

玩了几天**《空间力量——恶棍宇宙》**，一开始职业选了黑客，但不知道怎么对建筑物进行入侵，郁闷中。请高手指点一下，在此谢过！

关于对建筑物进行入侵可以采用以下的方法：先飞着靠近该建筑物，然后对着它按“J”键选取，引擎熄火（可按Space键并停在其腹下），之后再按“O”键便开始入侵建筑物的系统。不过要有心理准备，如果被发现，建筑物会派出护卫艇对你进行猛烈的攻击。

我装好了**《空间力量——恶棍宇宙》**，进了游戏可是我根本不会动，视角转换是正常的，敌人也不会动，就呆在原地，我操纵的飞船也是这样，卡在原地。这是什么原因？

呵呵，其实这个问题十分简单，是因为你无意间按到了F5，就会出现飞船和敌舰都不动的情况，只需要再按一下F5即可解除以上状况。

在玩**《自由枪骑兵》**时，游戏中的字体过大，有些相互遮挡，已经影响到阅读了，有什么办法能够解决么？

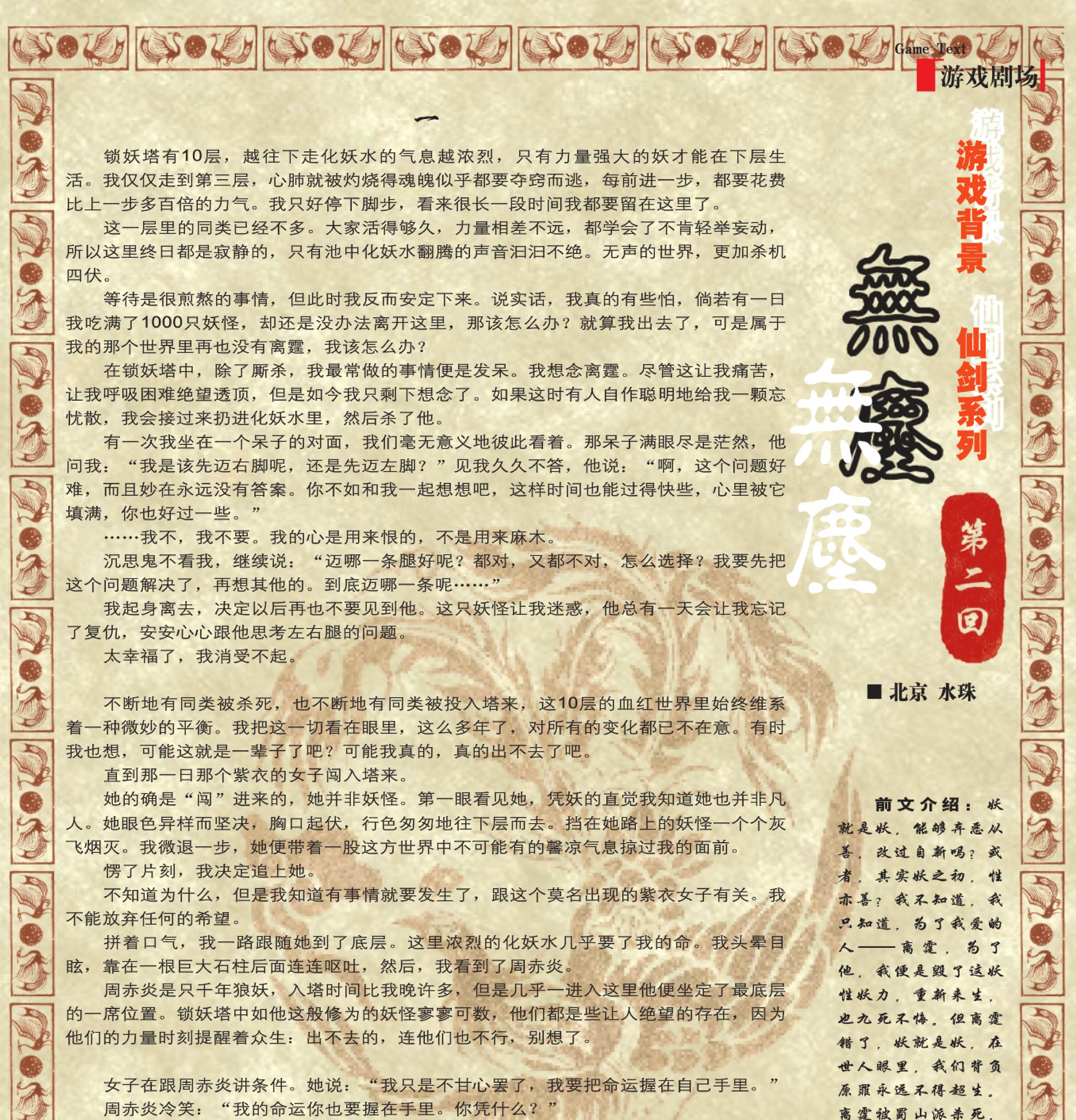
首先，有可能是你的电脑设置造成的。你可以打开“控制台”，打开“显示”，点选上方的“外观”标签，左下方的“字型大小”改成“标准”。不确认的话，你选“套用”即可，再重新开机，反正电脑会提示你的。或者使用专用字体，放在操作系统的Fonts下，然后使用就可以了。

请问在**《细胞分裂——双重间谍》**中，打出来的装备应该怎么装上？是在游戏中吗？还是在完成任务后的统计中更换？

其实很简单，只需要在游戏中按住Ctrl键就会出现切换武器的界面，然后用鼠标直接点选就可以了。

在**《空间力量》**中，为什么我在星系图上看到了Leo星系，却找不到能够通往Leo星系的方法。而且，任务标志也挂在Leo星系上，但就是没有通道能够去Leo星系啊？

要去Leo星系，首先要到Sculptor星系，然后再到Andromeda星系，通过这2个星系中转才能达到Leo星系。P



无尘 第二回

游戏背景 仙剑系列

■北京 水珠

前文介绍：妖就是妖，能够弃恶从善，改过自新吗？或者，其实妖之初，性亦善？我不知道，我只知道，为了我爱的人——离霆，为了他，我便是毁了这妖性妖力，重新来生，也九死不悔。但离霆错了，妖就是妖，在世人眼里，我们背负原罪永远不得超生。离霆被蜀山派杀死，因为他肚子里应该有颗神珠。我则被投入锁妖塔，在那里只有两条路：死或者重新做妖。

一

锁妖塔有10层，越往下走化妖水的气息越浓烈，只有力量强大的妖才能在下层生活。我仅仅走到第三层，心肺就被灼烧得魂魄似乎都要夺窍而逃，每前进一步，都要花费比上一步多百倍的力气。我只好停下脚步，看来很长一段时间我都要留在这里了。

这一层里的同类已经不多。大家活得够久，力量相差不远，都学会了不肯轻举妄动，所以这里终日都是寂静的，只有池中化妖水翻腾的声音汩汩不绝。无声的世界，更加杀机四伏。

等待是很煎熬的事情，但此时我反而安定下来。说实话，我真的有些怕，倘若有一日我吃满了1000只妖怪，却还是没办法离开这里，那该怎么办？就算我出去了，可是属于我的那个世界里再也没有离霆，我该怎么办？

在锁妖塔中，除了厮杀，我最常做的事情便是发呆。我想念离霆。尽管这让我痛苦，让我呼吸困难绝望透顶，但是如今我只剩下想念了。如果这时有人自作聪明地给我一颗忘忧散，我会接过来扔进化妖水里，然后杀了他。

有一次我坐在一个呆子的对面，我们毫无意义地彼此看着。那呆子满眼尽是茫然，他问我：“我是该先迈右脚呢，还是先迈左脚？”见我久久不答，他说：“啊，这个问题好难，而且妙在永远没有答案。你不如和我一起想想吧，这样时间也能过得快些，心里被它填满，你也好过一些。”

……我不，我不要。我的心是用来恨的，不是用来麻木。

沉思鬼不看我，继续说：“迈哪一条腿好呢？都对，又都不对，怎么选择？我要先把这个问题解决了，再想其他的。到底迈哪一条呢……”

我起身离去，决定以后再也不要见到他。这只妖怪让我迷惑，他总有一天会让我忘记了复仇，安安心心跟他思考左右腿的问题。

太幸福了，我消受不起。

不断地有同类被杀死，也不断地有同类被投入塔来，这10层的血红世界里始终维系着一种微妙的平衡。我把这一切看在眼里，这么多年了，对所有的变化都已不在意。有时我也想，可能这就是一辈子了吧？可能我真的，真的出不去了吧。

直到那一日那个紫衣的女子闯入塔来。

她的确是“闯”进来的，她并非妖怪。第一眼看见她，凭妖的直觉我知道她也并非凡人。她眼色异样而坚决，胸口起伏，行色匆匆地往下层而去。挡在她路上的妖怪一个个灰飞烟灭。我微退一步，她便带着一股这方世界中不可能有的馨凉气息掠过我的面前。

愣了片刻，我决定追上她。

不知道为什么，但是我知道有事情就要发生了，跟这个莫名出现的紫衣女子有关。我不能放弃任何的希望。

拼着口气，我一路跟随她到了底层。这里浓烈的化妖水几乎要了我的命。我头晕目眩，靠在一根巨大石柱后面连连呕吐，然后，我看到了周赤炎。

周赤炎是只千年狼妖，入塔时间比我晚许多，但是几乎一进入这里他便坐定了最底层的一席位置。锁妖塔中如他这般修为的妖怪寥寥可数，他们都是些让人绝望的存在，因为他们的力量时刻提醒着众生：出不去的，连他们也不行，别想了。

女子在跟周赤炎讲条件。她说：“我只是不甘心罢了，我要把命运握在自己手里。”

周赤炎冷笑：“我的命运你也要握在手里。你凭什么？”

“你有选择，至少你可以出去了。”

我心骤然紧跳——出去？！

“……对，可是‘他’没有。”周赤炎面无表情：“不过算了，与我何干？我不可怜他，他也是人类。人类都是这样的，轻易便下结论，轻易便干涉旁人路途，轻易便判定生死。也该让他们尝尝这滋味了。由你，世代守护人类的女娲族后裔动手，很好，再合适不过。”

我不明白他们的话，但是那一刻我看到紫衣女子神色动荡，似经过一番隐忍。她艰难开口：“就算明知是错，我也要全力一试，最多不过愿赌服输。我……不想后悔。”

半晌，周赤炎淡淡冷笑：“终是自私。”

紫衣女子开始做法。我眼睁睁地看着周赤炎一分为二，而后，华光一束，女子划开了一道光圈。

——啊！我明白了，正是此刻！

其实那个时候我并不很清楚会发生什么，但就算是粉身碎骨我也顾不得了——我朝那轮光圈冲过去。

一阵剧烈的扭曲与旋转之后，阳光，阳光照射在了我的身上。我睁开眼睛，万里云天，碧空如洗。











眼睛好疼，好疼。我泪流满面。

身后，蜀山已经是一片混乱与动荡，两个“周赤炎”同时脱塔。匆忙中我看到青发如水的男子，他手持长枪傲然挺立在周赤炎分身的去路上。从紫衣女子望他的眼色中，我猜出事情的因果。

一朝行险，今后如何？……那是她的事情了。再不回头，我狠狠纵身，离开了这个地方。

二

我回到了黑蜘蛛森林。

几百年了……沧海桑田，它并没有消湮。多好啊，这片土地是我与离霆唯一的见证了。它知道我们曾经是如何地幸福过，又是如何地被生生剥夺。

当年离霆倒卧死去的地方如今青草丈艾。我活着，我回来了，我们说好一道修仙与长生的。可是离霆，你在哪里？……我没有眼泪，眼眶中只有漆黑的毒汁坠落。滴到土地上时，忽然之间地底光芒大作。

我惊呆，一瞬错愕之后伸出手去，喃喃念道：“离霆！是你吗？”

紫华流动中，缓缓地，一枚硕大的珠丸破土而出。我麻木在原地。

……雷灵珠。百年期过，它现身了。

考虑了很久，我最终没有捏碎它，虽然我很想这样做。我不会忘记离霆究竟是为了什么被杀死的，但那毕竟是我丈夫唯一的遗物。我将它纳入体内，然后，我离开这里，开始游荡，开始杀人。

数百年修行向善的功德如今毁得干干净净，我早已经不在乎。那时克己谨慎无非是为了修仙，而修仙，是为了和离霆在一起。这不是笑话么。

这一回离霆没有骗我——雷灵珠，千年修为一朝凝聚，可供我区区小妖翻手雷鸣覆手电闪。这让我不能不想到：如果那时有它在手……但是，啊，不提了。我们的故事里面，没有如果。

无关生存时，屠杀变成了赏心乐事。

其实我也明白，我深入骨髓的那种恨是解脱不了的。因为我真正的仇人们，他们早已经被这世间的生死裁决了。每当想到这个我都失望得要背过气去。这太遗憾了，可总要有人来偿还我们，这才公平，不是么？

我杀人，但有一种人我是不杀的——蜀山道士。原因？那不够解恨，不够，不够。让我们以牙还牙：当年他们那些人没有杀我，如今，我也是。我更愿意欣赏，看着他们挣扎和死去；我更愿意坐在高处笑眯眯地问他们一句：你知道这是为什么吗？哈哈，哈哈哈！

为了这个，我与拥有数千年修为的五毒兽合作。我作伥，她为虎，我们天衣无缝。

三

五毒兽的外形极其丑陋。她像是一个巨大而且坑坑洼洼的南瓜，没手没脚，只在背后竖着一对透明残破的翅膀。这翅膀早已不能带动她的身体，她是残废的，移动艰难。

我在扬州郊外的一处洞窟里遇到她。那时她已经不记得自己活了多少个年头了，只是见到我时她淡淡而笑：“又是一只痴情的傻妖怪。为谁这样伤心？你会后悔的，没有人值得。”

于是我知道，五毒兽可读懂人心。这其实是多悲哀的一件事情。

我疲惫地摇头：“不会的，我已经没有机会后悔。他不在了。”

五毒兽的目光缓缓凝重下来。值得一提，她虽丑，却有一双极美的眼睛。那里面写尽尘生，哀绝而淡定。我想她的故事必定很长，可是算了，我不想知道，我没有多余的力气安慰别人。

想要转身离开的时候，我看到洞窟内横着一具人类男子的尸首，那模样和形状当真只有在噩梦里才可能出现。即便经历过锁妖塔熬炼过来的我，一时间也是毛骨悚然。

“是你的毒？”我问她。

她微笑。“世间最浓烈的毒不过恨字而已，你也知道。”

“发作得够不够慢？”

“慢得生不如死。”

我点头，“以后我把食物带来给你。”

这场交易里头我们各取所需，它容易得不可思议。

真是奇怪，好像这世界上再也没有比引诱蜀山道士上当更简单的事情了——只要我在他们眼前晃一晃，这些人立刻怒目圆睁，口呼“妖孽，哪里跑！”奋勇追来，前赴后继地冲入洞窟送死。

“真没有成就感，对不对？”五毒兽吃得珠圆玉润，微笑着问我。

这在我而言的确是挺难理解的事情。爱人被杀掉的是我，莫名其妙被禁锢几百年的也是我，又不是他们，他们激动些什么？行侠仗义，卫道除魔？鼓掌，真是响亮，是非善恶是这么好定夺的。呵，人类有多自信。我想起许多年前的那句“非我族类其心必异”来，原来人与妖早已经对峙得不共戴天了。这里头谁的责任多些，我不知道。不过，也没有所谓，很方便就是了。

我延续了自己的习惯：每送给五毒兽一顿美餐之后，就在洞穴的墙壁上刻一道印记。我提醒自己：天道昭昭，我正在书写它。所以那一天当他出现在洞口的时候，我正坐在石头上认认真真抚摸着那些刻痕。我毫无防备。

那时洞窟深处，3个追杀我而来的蜀山道士已经被五毒兽逼入角落。他们个个中了毒，尚不自知，犹作困兽之斗。我满怀欣赏地看着这一切，然后，忽然有浓烈的酒香飘然而至。我转头，洞口的阳光被一个身影遮住。

他。他就以这样的姿势再次走进了我的生命。

乍见到他的时候我差一点死过去。那个时候魂魄腾空，骤然窒息，只有往昔记忆穿越了层层时空的阻隔跳脱出来与眼前人物重合在一处，模糊了又清晰。人类，男子，年轻的，微醺的，洒脱清澈的容颜。

……离霆，是你吗？

万丈红尘啊！

太不可思议。我没有想到，真的，我最理想的奢望也没有这么美好过。这不是在骗我吗？浮生叵测，亿万苍生，相遇原是何其渺茫不可思议的一件事情？一次已经用尽了我们的幸运，再一次吗？我不是人类，不曾敢这样贪心。可是，这是为什么呢？如今他居然站在了我的面前。他这样鲜活美好。我们重见，离霆。

我掐住手心：不要让我醒来，不要让我醒来……

洞窟深处那3个道士忽然之间如抓住救命稻草，齐声大叫：“师兄！司徒师兄，快快出手！”

兜头一盆凉水。我认出了他身上的服饰。（未完待续）





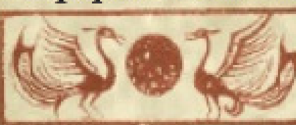



















D R 留言板

咨询

林晓姐姐，你好：我是大软的忠实读者，因为前段时间要考试，所以有几期的大软没能按时购买。现在买不到了，所以我想用邮购的方式。我在这里向你订购大软可以吗？可以的话请回复我一下，我好把详细的信息告诉你；如果不可以的话，能不能告诉我要去哪订购。谢谢哈。**（黄华）**

林晓JJ：由于一些原因，我的第13期大软没了（尸骨无存），想再买一本，但不知道往哪汇款。请林晓JJ说明汇款的地址等和一共需要多少钱。我周围能买书的地方我都跑遍了，全没有。期期都买大软，突然少了一本感觉心里有种失落感。请JJ帮忙啊！谢谢。**（heabby00）**

林晓：过刊或者订阅都请和我们的读者俱乐部联系。电话是（010）88118588－8000。汇款请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室 大众软件收，邮编100036。单期杂志5元，需另加3元挂号费。

感悟

风中的承诺——玩《幻想三国志2》有感

这世间不朽的爱情往往都是用凄美写就的诗篇，短暂而又轰烈。有如夜空中孤独的烟花，将所有的炫美在瞬间绽放，最后消于无声，归于平静。而这短暂的绚烂却又注定会在无数颗孤寂的心中镌写下永恒。

《幻想三国志2》就是这么一个用凄美编织而成的故事。

全篇最令我感动的一幕发生在奈何桥上。

似乎奈何桥上注定不会有美满。一碗望穿水，几抹断肠泪，亡者用生命换取爱人的回归，却也不曾想到给生者留下的会是深渊般的苦痛。回归的君河从海棠留给他的荷包中找回了过去，这一幕又是似曾相识。多少次你我也是在收拾杂物间不经意拾起过去的。苦涩，欢快，激动，不安，曾经的一幕幕在陈年旧物间又一次闪现光芒。于是明白，无数个孤独的夜晚，我们在梦里不断追寻的那个闪烁光点原来是他们。

对着风将心事大声喊出，梦就能飞得很远。年华随着岁月老去，面容也会写满沧桑，或许旧人已逝，或许造化弄人，但什么也不能妨碍我们迎风将耳朵竖起。

你为我用生命歌唱，我又怎忍让你黄泉路上孤单行。于是故事又回到了开头，回到了黄海泉边的漫长等待，只是泉边开满了红色海棠。那是一千朵！那是风中曾经的承诺！

在三国时代做的一个关于爱情的梦，梦醒了，人还在沉醉！**（薛严冬）**

林晓：收到不少读者的来信，述说这部游戏带来的感动、领悟与温暖——《幻想三国志》系列，在仙剑之外的游戏江湖，燃着自己熊熊的火。我想，一花独放不是春，国产单机游戏的未来，需要很多“幻三”和“仙剑”，才能带动一个产业的兴盛。这样的明天，相信你和我都期待着。





7月30日第一时间买到大软。看着《仙四》的独家体验报告，又兴奋又是羡慕。看到文中作者关于“仙剑知识测验”的一小段，不禁兴奋着自己也想试一试能不能“拿满分回来”。很羡慕笔者能在上市前体验《仙四》。作为仙剑的粉丝看着仙剑这么走过来，看着仙剑的改变，多少觉得“仙剑”作为一款RPG系列来说在情感上有些贫乏、单调（仙一非常充实，此处针对仙二、仙三和外传）。对比仙一来说，用仙剑客栈消磨时间的时候，回忆着仙一中的种种感动，觉得那是一种永恒，期待着能与那种感动再次相会。玩仙二的时候，觉得一直期待的某种感觉在最后才找到。虽然找到之后觉得那种感觉有些变质了，但我还是因为它流泪了。玩仙三和外传的时候只是觉得平淡，似乎已没有仙一时候的那种感觉。看电视剧嘛，实在觉得那个电视剧很恶心，只是简单地随便看了两集。忘了是谁在大软上说过“游戏是商品，不是艺术品”，我可以理解。在我的心里仙一是艺术品，有着永恒的价值。仙二不知道该怎么说。而仙三和外传则是简单的商品，它们似乎已经不再面向我们这些怀有仙剑梦想的玩家，而去给那些不知道是什么什么的人简单地消遣掉了。仙剑在变，游戏也在变，这些似乎是我们不愿意去面对的事实。我们的游戏中少了激情，少了梦想，少了感情，少了挑战；当然，也少了我们沉迷其中的理由。我们似乎少了纯粹的游戏人。也许我们本就该去学习，去上班，去创造经济价值，我们不该去玩什么游戏。我们少了一份充实，多了一份空虚。

看了《戒网瘾的真假骗局》，我也有着和笔者同样的看法。关于“网瘾”问题，其实是孩子们缺乏对网络的认识、对自己的认识、对周围环境的认识和不良生活习惯的表现。这需要家长正确的引导与教育。至于教育不成功的问题我看大多数是因为家长本身缺乏对网络的认识和对孩子的理解。这不只表现在“网瘾问题”中，还表现在生活的方方面面。**（Singular秦）**

期待许久的单机大作《仙剑四》终于发行了。在这个年头，能对一款单机游戏有如此之大的企盼之情可谓不易。虽然每一次仙剑系列出新品都会遭到不少玩家的批评，认为不如一代好玩。但这并不影响玩家们的热情，他们依然毫不犹豫地掏出银子购买新作。我相信，上软能够坚持为我们献上又一部诚意作品，是因为被玩家们的高度热情所感染；玩家们能如此地支持仙剑，是因为对上软的信任与对仙剑系列的美好憧憬。

如今的单机游戏如此委顿，我不希望只看到一个仙剑系列，一个上海软星在努力、在坚持。网游市场能如此红火，是因为它抓住了人心中阴暗的一面。但我坚信，只要单机游戏能够抓住人心中光亮的一面，带给我们更多的感动与欢乐，那么单机游戏就一定会拥有光明而美好的未来！**（周潭清）**

林晓：2007年第17期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

林晓： 生命有多珍贵？恐怕要到失去它的时候才知道。上个月，我的一位好友去世。得到这噩耗的时候，我正走在北京炎热的阳光里，周身却是一寒，瞬间如坠冰窟。知道他因脑瘤做了手术，正在恢复中。还在想什么时候他健康状况允许了，去探视他，但这机会却永远也没有了。

他仅仅37岁，正值英年，创作的高峰还未到来。而今，我们再也不能见到他的新作了。如今写下这段文字，仍觉痛彻心肺。只愿他的文字，仍能被许多人读到，仍能依稀窥见他的华采。他叫柳文扬，详细情况http://online.sfw-cd.com/forum/view_topic.asp?forum_id=14&topic_id=468683有介绍。愿他天国安息。

编辑部最近老是空荡荡的，同事们奔波在四面八方的会议和活动现场，忙得不亦乐乎。我抽个空扑住一位就说“编辑部的故事，给咱读者写段花絮”。你瞧，得来下面这些个段子不容易啊！

进入9月，各类学校都将陆续开学。希望新生们尽快适应新的环境，老生们更上一层楼。明天，总会更好，不是吗？



编辑部在第16期杂志的制作周异常安静。少有的，大半个编辑部的人都去了外地，而且，这次全是因为游戏。8神经和Say在上海抢“仙剑四”的攻略，据说要和游戏公司的人一起上下班。上海此刻的天气闷热，衣服都黏在身上，真有他们受的了。冰河、野花和大漠小虾也去了上海，ChinaJoy在那里举行，不知道他们会不会去和8神经他们会合，组成大软编辑部上海分部。还有两位同志正在太平洋彼岸的美国E3上，就是我们不怕晒的电子土豆和酷青生铁。

E3采访花絮——健谈的美国人民

■电子土豆

两年后的盛夏时节，背负同样任务的电子土豆再次来到太平洋彼岸采访E3。由于我们住在洛杉矶好莱坞地区的汽车旅馆，E3会场在20多公里外的Santa Monica市，本着大软少花钱多办事、勤俭持家的一贯革命传统，土豆每天手持Day Pass（洛杉矶MTA公司发售的5美元日票，当日可不限次乘坐该公司运营的所有地铁、轻轨和巴士车），顶着加州灿烂的阳光，与当地的劳动人民一同体验洛杉矶的公交系统。

健谈的巴士乘客

曾听以前来美国的同事说黑人兄弟较健谈，常能在大街上一路跟着你说上老半天。那天土豆就在Metro巴士上碰到一位40多岁的白人老兄，一上车就坐在土豆对面自顾自地说起家庭的不和，生活的艰难之类，语速很快又说得比较含糊。土豆似懂非懂，本着东方人的礼节传统又不好拂了人家的倾诉美意，只好一直对着该老兄“嗯哼、啊哈”。

该老兄到站说了句“Thanks for listening”便下车了，土豆才发现周围的人都在用奇怪的眼光看着，似乎在说本国这种人多了去了，这小子居然能一直耐心听下去。

公交车站



好莱坞地铁站前唱着《加州旅馆》的小女孩

巴士上遇到这么可爱的小孩，旅途的疲劳都会减轻许多

巧遇尼泊尔友人

某日，土豆忙完活去一家炸鸡快餐店补充能量。用餐高峰期店里人很多，于是找了张双人桌，征得对面老兄同意后坐下。刚吃了两口，这位肤色黝黑不知是亚裔还是印第安人的老兄开口了，问土豆是不是来自东方。土豆告诉他是从中国北京来的，于是老兄很热情地介绍说自己来自尼泊尔，14年前全家移民到加州，现在做艺术品生意，常去香港和上海，并告诉土豆他家乡的朋友在上海开了家尼泊尔餐馆。据他说尼泊尔菜口味有点像印度菜，但没有那么辣（土豆心想，就知道印度菜咖喱多，有多辣俺也不知道啊）。老兄要了土豆的邮箱，说回去要把上海那家馆子的名字告诉土豆，可惜后来没有收到他的Mail。但土豆想，上海饭馆虽多，像这么特别的做尼泊尔菜的馆子应该不难打听到吧。

干净便捷的Motel 6汽车旅馆，土豆又来了



颇具艺术感的好莱坞地铁站内

要来北京度假的司机大妈

在洛杉矶的最后一天，土豆上了一辆巴士。这回司机是位黑人大妈，车上就土豆一个乘客。大妈看见土豆立刻就乐了，问“你从中国还是日本来的？”一向老实的土豆自然说是中国人，大妈更高兴了，说“我下周就要去中国度假了，跟我说说中国吧，北京、上海都有什么特色？”于是土豆跟她说，要体验中国的商业和时尚氛围可去上海，但要感受东方文化和历史古迹最好来北京，且现在中国南方炎热多雨，建议她要是时间比较紧先到北京看看……可惜土豆下车忘了给她张名片，不然一周以后说不定还能领着大妈逛逛大软老巢呢。回来后土豆跟编辑部同仁提及此事，Suki同学感叹道：“美国劳动人民真有闲空啊，啥时候北京的公交车司机也能跑到洛杉矶去休假，咱们就都小康罗！”

软星制作"仙四"攻略趣闻一则花絮

■ 8神经

在上海软星制作"仙四"攻略的第一天午饭时间，软星的文秘MM热情地给蓝星和8神经送来了精致的盒饭快餐。打量着这盒饭，二人忍不住啧啧称赞起来："真是丰盛！瞧这菜，各种口味都搭配了。""瞧这炸鸡腿，真大！""瞧，还有个卤鸡蛋！""最棒的是这个快餐盒，居然是硬塑料做的，还有透明玻璃的盖子。你说做这么精致的快餐盒，成本得多高！""不管怎么说，比咱们杂志社以前订的盒饭档次高多了。"

二人津津有味地饭毕，见软星的员工都将吃完的饭盒扔在走廊的一个垃圾桶里，便也将自己的饭盒也扔了进去，还依依不舍地讨论着："这太浪费了！""是啊，可惜了这么好的饭盒！"10分钟后，文秘MM走到二人的座位前问道："请问你们的饭盒呢？""不用麻烦，我们已经自己去扔了。呵呵，还真有点舍不得呢！""啊？那两个饭盒是特别为你们准备的，是要回收的……"

8神经与蓝星顿时进入石化状态。稍后，猛地从座位上蹦起来，向垃圾桶的方向奔去……



得来不易的片刻休息



上海地铁，某人差点被挤掉下去

我这次只说这么多花絮……

■ 冰河

在首都机场登上前往上海的CA1945班机之前，冰河一定不会想到，他这一次的上海之旅，会是在无边的争执、等待和被羞辱中度过的。幸好，他这次不是故事的主角。在这次不寻常的旅程中他只是一个配角，主角是一位其名字与水生节肢动物有一定联系的不幸编辑。尽管这名编辑看上去温和善良，但他无边的人品使得所有与他同行的同事们都遭遇了种种灵异的事件。

当然，我们要承认的是，有些事情的责任要归咎于主办方。比如每进出一次会场就要更换一次记者身份卡，导致来访记者总数严重注水；可面对场内的人山人海，在里面吃饭无异于做梦，众人不得不大骂着换卡。而有些事情则属于个人的恶习，比如冰河的手机就毁于他抽烟的那短短2分钟。神通的盗贼隐身接近他，得手之后便迅速地消失了，冰河连扔个照明弹都来不及。不过，小虾编辑本人除了遭遇一些形象上的损失之外，没有任何不幸出现。这源于他玩网络游戏带来的好习惯，从来不用好装备，一身垃圾带在身上，贼见了都绕道走啊！

炎夏纪事②

回乡小记

■ 贰分

话说本来是有一个豪华的旅行团，包括牛肉面的忠实拥趸椅子居士、狂热的烤羊肉爱好者Say、手抓羊肉Fans小瞎眼、K&c豪食组合等人在内，打算在年假期间去领略一下西北的风光与美味。没想到在增刊、ChinaJoy、E3、WCG等接二连三的遭遇战中，豪华旅行团全军覆没，只有我一人登上了西去的列车。带着编辑部诸君的殷切期望，我形单影只回到家乡兰州。除了背包里的相机和镜头，还有一堆订单——牛肉面等各种美食的订单。

夏季的兰州晴空朗朗，黄河水穿城而过，凉风习习，比起闷热的北京，实在是清爽宜人。距上次回乡已近一年，黄河上又多了几座大桥；南岸的体育公园、风情线已是人声鼎沸、绿草如茵，街头巷尾的小吃店花样繁多，价低味美。一时间忘却了烦恼，忘却了忧伤，但是战友们的嘱托却始终萦绕心头……

于是星期一替椅子居士吃牛肉面（加肉2两）；星期二，代表Say考察烤羊肉行业的发展情况，结论是远远领先于北京等大城市；星期三，去小瞎眼念念不忘的手抓羊肉店，经考察发现口味依旧鲜美；星期四出城吃羊羔肉，席间念及留守京城的K&c豪食组合，遂加肉2斤、粉条1份；星期五，消化不良在家休息；星期六，带着一箱"啦啦啦"牛肉方便面登上回程的火车，心中浮现众人集体吃面时的感人场景。

（注：到目前为止还没有见到传说中的牛肉面——林晓）



黄河近影

假日小记

■ 生铁

伺候儿子是生铁当前工作之余的主要任务。由于睡眠不足，白天常常处在迷离状态。年假他带着儿子"千里迢迢"去了平谷。他穿着印有MISFITS乐队骷髅头像的摇滚衫，儿子剃着莫西干发型，他们一起在平谷的桃园里摘桃子吃——确切地说，是生铁吃桃子，儿子闻闻味儿。生铁好久没吃过这么甜的桃子了，他感到很开心。孩子出行需要带无数的家什，而生铁自己只要带一套内衣和一部PSP就够了。休息时间不能常常上网，能玩玩PSP也是不错的享受。

铁哥帅照















林晓：玩家有多爱仙剑？似海深，比天高，因为仙剑是自己成长历程的一部分，因为仙剑是自己那一代人的集体记忆，因为……因为它是仙剑。厂商和营销商会仔细分析仙剑的成功因素，最终将玩家的热情和喜爱变成一张张表格和一串串数字。只是游戏可以无限制地开发其后代，但当时的游戏心情氛围却再也不能重新回来。在2007年的时空下，仙四可以续写仙一的传奇吗？

寻找仙剑活动已经结束，下期在这里向大家公布活动结果。

玩家

姓名：陈俊华

仙剑龄：从1998年我有第一台电脑开始

说起仙剑，简直就是伴随了我从初中起的所有岁月。对于仙剑的感动，我想不用多提了，简直可以做一个感动10年的专题了。每人心里都有一个不同的仙剑，而这些感动早已经被大家传播渲染了10年，所以我就把我在这近10年仙剑生活中的收藏和大家分享一下吧。从仙剑一的大众版本，到仙剑三的超豪华，见证了我的仙剑情缘。当然，我没有买到138元的98柔情版，一直是我的一个遗憾。我在网上看到还有不少仙迷没见过超豪华的样子，这次大家有福了，毕竟只发行了3000套，不说价钱的情况下，做工绝对是国内最高水平的！

收藏证明和灵儿手办才是最重要的。从左上开始是仙剑主题上衣、超大手帕（像是桌布了）、背包，下层是珍藏玻璃鼠标垫、灵儿龙葵手办、装游戏光盘的豪华木盒。我的收藏序号是000417，呵呵，和我的寝室号一样哦。所有包装几乎没有二次打开过，手办也没有拆开，毕竟只是收藏和偶尔欣赏用。买了这几年，自己欣赏和向朋友炫耀一共也开箱不到5次，呵呵，希望大家喜欢。

天水之界的收藏

玩家







玩家

姓名：徐超杰

剑龄：3年（新手）

知道仙剑时是念初二那年，还是在一班同学的压迫下玩的仙剑，惨啊！（之前没玩过什么游戏）

最得意的仙剑事：当时我玩的是仙剑三，全班只有一套盘（因为是小地方，各家都没什么钱），轮着玩。最后，那些压迫我玩仙剑的同学，基本上全困在蓬莱仙岛了，还都用作弊器。就我，花了一个月，把仙三玩完了！自豪中。

最疯狂的仙剑事：因为是小城市，所以仙剑的所有信息都只能从网上得到。今年高考完后，学校放假，在家里搜网页。看到仙四的预告，在家里大喊，结果把小区保安给喊来了，还以为出了什么事！

最糗的仙剑事：记得有一段时间班里玩电子词典上的“伏魔记”，就一直以为上面的男主角是李逍遥。结果，被全班嘲笑，汗！

以前买杂志的时候送的仙剑三海报，一直舍不得贴，还放在橱柜里，结果被同学一直虎视眈眈。我玩游戏的时候画的地图被老妈当废纸扔了，我为此伤心了好久。仙剑三，我很喜欢，每次放假都会玩；每次玩完的感觉，都不会忘记……玩仙剑是生命里一种少有的感动。我会一直珍惜，同时也不会错过接下来的每一代仙剑。支持国产，支持正版！

诗歌

长铁

■tigerscsc

在这个弹头横飞的时代，
一把长剑的存在，
或许，
只能铭记一段旧事。

这把锈迹斑斑的长剑，
它的主人，
也许，
是个放浪的少年。

寒光出鞘的刹那，
剑尖舞到之处，
倒下，
一个个罪恶的身躯。

电光火石之间，
剑指苍穹，
何其壮哉！

但他一定是寂寞的，
因为在这个世上，
正义本身就是寂寞的，
好像这把寂寞的长剑。

活动获奖名单将在下期发布

寻找当年的影子
——讲述我和仙剑的故事





编辑部的“快餐游戏”大论战

■ 晶合实验室 suki

公元2007年8月6日下午16:58:11，北京西四环附近。有人不经意间抬头望天，瞠目结舌。慢慢有人围观，表情皆惊且奇。有路人问：却是为何？只见一片乌云渐渐聚拢，仿佛受到一股巨大的吸引力凝聚起来；风从各个方向朝这里汇集，零星地卷着几片槐树叶子在空中飘舞，旋而不落……

有老者捋须道：嗯，有奇人。

果然，在传说中的“大众软件编辑部”里，有一场由suki主持的“快餐游戏”大论战正在激烈紧张地进行着。什么样的游戏是真正的“快餐游戏”？是按照年代出游戏版本，内容变化不大只是序号接近无穷大的游戏么？还是说售价便宜，可以快速通关，但重复可玩性较低的游戏呢？针对当下这一普遍的现象，编辑部众人各抒已见，发表了各自的高见。

suki 16:58:11

请各位就快餐式游戏发表一下自己的看法，并列举你心目中的快餐游戏。

大漠小虾 16:58:49

快餐游戏是垃圾！

suki 16:59:15

其实快餐游戏就像快餐饮食一样，既然受到大众认可，就不应该全面否定。现在大多数人说的快餐游戏是指比较便宜，游戏时间短（通关速度快），重复可玩性较低的游戏。

生铁 17:03:33

快餐式游戏我非常喜欢。它具备传统棋牌游戏的简单而有效的魅力。复杂的史诗游戏、网络游戏，要获得一定的快感需要太高的附加价值。很多人没有那么多时间。另外，好的快餐游戏，可以安抚家里的女性。

电子土豆 17:03:37

Flash游戏算不算？连连看、打企鹅之类的？

冰河 17:03:53

我觉得那不算快餐。快餐的实质是看上去不错，实际很烂。

电子土豆 17:04:30

FIFA之类通关也很快啊，一场球怎么踢也就是90分钟吧。

suki 17:04:37

在快餐游戏的定义里，虽然有通关时间短，但体育类的游戏，尤其是球类的不能计算在内吧。毕竟不能以一场比赛的时间长短来定义通关呀。

生铁 17:05:09

快餐，包括制作成本也低。电子土豆说的FIFA不应该算在内。

8神经 17:06:47

《三国无双》和《极品飞车》这样的就属于快餐游戏。

suki 17:08:52

其实就目前的“快餐游戏”定义，其本身可以说就是个话题。不同的人对快餐游戏都有自己特定的理解和定义，但快餐游戏是不是就代表便宜和不好呢？

8神经 17:09:35

我认为快餐游戏不是烂游戏。

生铁 17:09:53

快餐不在于是否便宜，而在于“快”。便宜的叫“便餐”！像WoW就不可能是快餐，上手可没有那么容易。

冰河 17:10:00

我拍砖员指出：烂游戏一定出自快餐游戏！

生铁 17:10:40

ZUMA可算快餐游戏，不用敲字，什么人都能直接玩。对于快餐游戏，这个大家定义不同。其实其本身就是个有趣的现象，值得思考，关键是怎么定义这里的“快”。

suki 17:11:54

通关时间短应该是其特点之一。

北四环组·田 17:12:00

就是最小的投入，最快的产出。

8神经 17:12:22

ZUMA是休闲游戏，但快餐游戏是否等于休闲游戏呢？现在之所以提出快餐游戏这个概念，跟游戏制作的量产化，玩家的浮躁情绪是相关的。我不认为快餐游戏就是休闲游戏。

生铁 17:12:57

《三国无双》，我也觉得属于快餐游戏。我又思考了一下，我认为8神经的定位最准。美国大片也是快餐，制作成本并不便宜。

北四环组·田 17:13:05

为什么SLG和战棋类游戏现在比较少，究其原因应该是现在的玩家能够忍受回合制的已经越来越少了。

生铁 17:14:08

《三国无双》绝对是快餐游戏，但是我欢迎。我再次表态，因为它可以“众乐乐”。随便来个侄子，同事，没玩过的，到你家，一上来就可以玩得很开怀。

8神经 17:16:14

快餐是一个庞大的产业，它的盈利一点不差。而《三国无双》《极品飞车》这样的游戏也是现在最卖钱，同时也最好做的一类游戏。批量化产出，玩家群体固定、愿意买单，而且这些人大多是轻度玩家。这跟量产化的好莱坞电影相同，喜欢看这类电影的大多不是标榜的艺术电影爱好者。

北四环组·田 17:16:28

其实，目前游戏制作整体有快餐化的趋势。

suki总结发言：其实我们已经处在一个“快餐游戏”时代，虽然对于“快餐游戏”的标准定义大家各有不同，但经过编辑部里生铁、大漠小虾、8神经等众编辑的热烈讨论，我们可以了解到，“快餐游戏”已经由最初的短（游戏时间）、烂（游戏性）、差（画面）的特点发生了根本性的转变，游戏质量也并不由其通关时间的长短，画面、音效的好坏来决定。但无论是“快餐式游戏”还是“满汉全席式游戏”，只有受到玩家喜爱、喜闻乐见的游戏才是真正的好游戏。P

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 跑跑卡丁车	
3 魔兽争霸	
4 CS	
5 奇迹世界	
6 街头篮球	
7 彩虹岛	
8 劲乐团	
9 劲舞团	
10 QQ游戏	

网吧调查

100台机器以下（含100）

长春恒光网络中心，广州迅捷网吧，北京壹代风月上网服务中心，乌鲁木齐奇幻网吧，重庆未来之窗网吧，上海心怡网吧等

101～300台机器

郑州吉祥网吧、郑州精彩网吧、郑州大学网吧，上海潜水湾网吧，北京市金色正欣上网服务中心、春晓文化艺术交流中心骄阳春晓上网服务分部、亿开聚往上网服务中心，广州聚缘网吧、梦幻界网吧，重庆晓春网络、乐驰网络俱乐部，上海F1金鲨颐东网吧

301～700台机器

广州网中缘网吧，西安小蚂蚁连锁鑫焰网吧、世纪星图手拉手网吧，长春富豪网吧、英图通达店，深圳梦缘网吧，西安新西部网都

感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁宇、倪尔斯、钱喆、罗戌之、张鹏程等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	3111	暴雪	2005年	第九城市	○
2	泡泡堂	2987	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3	诛仙	2789	完美时空	2007年	完美时空	↑
4	大话西游 II	2761	网易	2002年	网易	↓
5	QQ幻想	2677	腾讯	2005年	腾讯	↓
6	天堂 II	2468	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↓
7	梦幻西游	2333	网易	2003年	网易	↓
8	劲舞团	2308	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
9	轩辕剑网络版	2017	大宇	2003年	网星	↓
10	剑侠情缘Online II	1964	西山居	2005年	金山公司	○

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	命令与征服3——泰伯利亚战争	2374	EA	2007年	8.6	↑
2	极品飞车——无间追踪	2368	EA	2005年	9.0	↑
3	职业进化足球5	2299	Konami	2005年	8.5	↓
4	FIFA 06	2286	EA	2005年	8.2	↓
5	生化危机4	2117	Capcom	2007年	8.8	↓
6	上古卷轴IV——湮没	1993	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↓
7	三国志11	1951	KOEI	2006年	8.8	↓
8	潜行者——切尔诺贝利的阴影	1742	GSC Game World	2007年	8.5	↓
9	信长之野望——革新	1680	KOEI	2005年	8.5	○
10	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	1203	大宇	2006年	7.5	○



大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

附赠 大幅外域全图

为你新的远征助燃！



全国限量发行！

240页全彩印刷

随刊赠送《魔兽世界——燃烧的远征》大幅外域全图





- 最新3D制作外域副本地图，新视角，新感受
- 资料篇新要素导引
- 更新天赋评点
- 新势力、新种族、新盟友介绍
- 德莱尼人、血精灵、沙塔斯城三大新增主城全图
- 新副本地图大全
- 60～70级生产技能一览
- 新势力声望奖励全接触

外域全图

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

（因官方客户端推迟上市，故本刊原定附赠的官方客户端改为外域全图，以销售实物为准。）



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN 零售价：¥5.00元 邮发代号：82-726